

Plazma 7

Plazma 7

Yayımlanma

Bu yayında verilen bilgiler, faydalı olması umuduyla hiçbir garanti dahilinde olmaksızın verilmiştir. Bir okuyucunun buradaki bilgileri kullanarak kendisinin veya bir başkasının yazılım, donanım veya verisine zarar vermesi halinde, yazarlar veya dergi editörleri, hiçbir şekilde sorumlu tutulamaz.

Yayınlanan bütün yazıların her hakkı yazarlarında saklıdır. Plazma dergisi bu yazıları, süresiz olarak, çıktığı bütün formatlarda yayımlayabilme iznini almıştır. Yazıların hakları ile ilgili yazarlarla bireysel bağlantıya geçilebilir.

İçindekiler

Editörden	1
Plazma'nın Bu Sayısında	2
Domino'nun 7d9 Raporu	3
Arcane'in 7d9 Raporu	6
Tesla'nın 7d9 Raporu	8
Ragnor'un 7d9 Raporu	10
Megablast	13
Amstrad CPC Disketlerini Yazmak	14
C128D Maceralarım	17
Coze'nin Amiga Köşesi	19
İlk Partim Rehberi	22
Oyun Tasarımına Başlamak	26
Oyun Öğelerini Tasarlamak	29
C++ Kursu 3	31
Grafik Efektleri için Matematik 2	34
Motion Builder ile Walkcycle	37
Rakı Balık Spectrum	41
Snapshot/Glance Mercek Altında	46
İşlemsel Sanat	53
Linux Demoları	61
Kuyu, Taş, ve Kırk Akıllı	62
Plazma Künye	64

Editörden

Bilgem 'Nightlord' Çakır

Plazma'nın aynı anda çıkan süper gecikmiş üç sayısından biri olan 7. Sayıya hoşgeldiniz. 2010 yılı boyunca yazılmış birbirinden keyifli, öğretici ve enteresan yazılarla dolu bir sayıyı elinizde tutuyorsunuz. 2009'un son günlerinde yapılan ve rekorlar kıran dijital festival 7d9'dan tutun, dünyanın en büyük demo partisi Breakpoint'in son ayağında C64 demo yarışmasını kazanan Glance demosu Snapshot' a kadar en heyecanlı olaylar hakkında pekçok bilgiyi bu sayfalarda bulabileceksiniz.

Ayrıca her zamanki gibi eğitsel yazılarımız da yine dolup taşıyor. Detayları her zamanki gibi Plazma'nın bu sayısında köşesinde bulabilirsiniz.

Eğer kendinizi birden 7. Sayıda bulduysanız ve ilk paragrafta geçen "aynı anda çıkan üç sayı" ibaresi kafanızı karıştırdıysa, o zaman sizi 6. Sayının editörden köşesine davet edelim. Bu abuk durumun neden ortaya çıktığı orada açıklanıyor.

2010 yılı Türk amatör bilgisayar meraklıları için enteresan olaylarla dolu bir yıl oldu. Böyle zamanlarda bu dergiyi hazırlamak bir bakıma kolaylaşıyor.

Fakat malesef bazı olaylar dergiyi doldurmak bakımından kolaylık sağlasa da nitelikleri sebebiyle bizi üzebiliyor. Nitekim 7d9 partisinde de bizi üzen be bu dergideki parti raporlarına dair bizi burada bir parantez açmak zorunda bırakan bir olay oldu. Bronx'un Megablast adlı ürünü.

7d9 demo yarışmasına sokulan bu ürünün organizatörlere verilen kopyasının basit bir video oynatıcı olduğu ortaya çıkmasıyla partiden birkaç hafta sonra ortalık karıştı. Dergide (ve forumlarda) göreceğiniz parti raporlarının neredeyse tamamı bu ortaya çıkmadan önce yazıldığı için raporlarda bu konuya değinildiğini görmeyeceksiniz. Hatta bazı raporlarda Megablast ürünü ile ilgili beğeniler de geçiyor.

Plazma dergisinin bir görevi de tarihe olayları ve fikirleri kayıt düşmek. Bu yüzden konu hakkında iki ayrı yazı bulacaksınız. Bir tanesi objektif olarak olan olayları yorumsuz bir şekilde aktarıyor. Diğeri ise konu hakkında kişisel fikirlerin aktarıldığı bir fikir yazısı.

Bilgisayarları birşeyler üretmek, bazı problemleri çözmek için kullananların sayısının her gün arttığı, amatör bilgisayar kültürü meraklılarının her gün daha çok yardımlaştığı bir ortam dileğiyle, Plazma'nın 7. Sayısına hoş geldiniz...

Plazma'nın Bu Sayısında

7d9 Raporları

Bu sayımızda 2009'un son günlerinde gerçekleşen 7d9 partisini çeşitli yönleriyle ekranlarınıza ulaştırıyoruz. Yine dikkatle seçilmiş 4 rapor ile parti atmosferini 4 perspektiften yaşayacaksınız.

Megablast

7d9 sonrasında çok konuşulan bu konuda bir haber yazısı ve bir fikir yazısı da bu sayımızda yerini aldı.

CPC Disketlerini Yazmak

Alcofribas retro aleminde CPC'nin transferin kralı olduğunu hep söyler. Neden böyle olduğunu merak ediyorsanız cevap bu sayıya.

C128D Maceraları

Bir retro donanım hacker'ı elinde çalışmayan bir alet olduğunda probleme nasıl yaklaşır? Hangi basamakları izler? İşte bu soruların cevabını Alcofribas'ın bu müthiş raporunda bulacaksınız. Evet, belki de evde o çalışmayan Amiga'nızı siz de tamir edebilirsiniz.

Coze'nin Amiga Köşesi

Retro makineler ile PC'ler arasında dosya transferi bütün retro makine meraklılarının derdi. Amiga sancaktarımız Coze bugüne kadar bu konu hakkında yazılmış en çok yönlü ve detaylı yazılardan birini hazırladı. Bu yazı sayesinde Amiga'nız ve PC'niz arasında dosya transferi için size en uyan seçeneği tesbit edebilirsiniz.

İlk Partim Rehberi

2007 yılında Nightshift partisinden hemen önce yazılan bu rehber o günden beri pek çok insanın ilk demoscene partilerine gitmeden önce okuduğu bir kaynak oldu. Bu yazının Plazma'da yayınlanması ile ilgili gelen okuyucu isteklerine kulak tıkamadık. Ve artık rehberiniz Plazmada. "Obaaa" demeyi unutmayın önemli...

Oyun Tasarımı

Geçen sayıda başladığımız Oyun Yapımı serisine bu sayıda Oyun Tasarımı hakkında iki yazı ile devam ediyoruz. Haydi gelsin oyun fikirleri...

Eğitseller

Yine programcılık ve matematik üzerine kurslarımız devam ediyor. Üstelik bu ay Lord Henry Wotton size yeni bir 3D animasyon eğitseli daha hazırladı.

Rakı Balık Spectrum

Türkiyenin en spectrumcu insanı, kanı parlak sarı, parlak kırmızı, parlak yeşil, parlak ... neyse işte parlak parlak spectrum renkleri akan güzel yazarımız Ref/Crescent, bu sayıda Spectrum emülatörleri ve endorfin arasındaki bağlantıları inceleyiyor.

Snapshot/Glance

Bir Türk grubu en büyük demoscene partisinde demo yarışmalarından birini kazandı. Bu demoyu detaylı değerlendiren senaroların incelemelerini sizin için derledik.

İşlemsel Sanat

Amatör bilgisayar kültürünün çok farklı köşelerinden yazıları size ulaştırmayı görev edinen derginiz bu sayıda da pek çok kişinin hiç duymadığı bir sanat dalını sizlere tanıtıyor.

Linux Demoları

Linux ortamında yapılan demolardan bazılarınızın haberi olmayabilir. Ama yazarımız Ragnor'un haberi var. Öyleyse artık sizin de haberiniz var.

Domino'nun 7d9 Raporu

Alp 'Domino' Yener

7DX partilerine ilk kez geçen yıl katılmıştık. 7D8'e Zonguldak'tan 350km yol yapıp gidecektik ve partiye katılmaya karar veren tüm Zomco ekibinin Cumartesi günü işi gücü olması nedeniyle, "parti nasıl olsa iki gün sürüyor, biz de pazar günü katılırız" dedik ve Cumartesi gecesi yola çıkıp, Pazar sabahı saat 6 civarında parti mekanına ulaştık. Bilgisayar laboratuvarından içeri girdiğimizde herkes uyuyordu! "Ulen, parti parti dedikleri bu mu" diye düşünürken, Skate ve daha sonra bizi gören diğer herkes, "siz yanlış yaptınız, partiye Cumartesi günü gelmeliydiniz" deyince, biz de "bu kez acemiliğimize geldi, bir hata yaptık, ama seneye mutlaka Cumartesi gününden parti mekanında olacağız" diyerek, 7D8 Demo Party'nin kalan kısmının tadını çıkardık...

7D8 bitti ve 7D9'u ipe çekmeye başladık. Bu kez Zomco ekibi olarak bir karar aldık ve 7D9'a katılacak ve bu kez sadece olan biteni izlemeyip, en az bir release ile kendimizi gösterecektik... Bu kararı 7D8 dönüşü yolda almıştık ve hemen ardından, daha 365 günümüz var rehavetine kapıldık... 300 küsür günümüz var, ooohooo daha 200 küsür gün var, amaaaaan daha 100 küsür gün var nasıl olsa rahat rahat birşeyler hazırlarız, 90 küsür, 80 küsür, 50 küsür derken 7D9 için son iki haftaya girdiğimizi ve henüz hiçbirşey yapmadığımızı fark ettik!

Partiye 15 gün kalmıştı ve oyun kategorisinde bir ürünle partiye katılmaya karar verdik. 15 gün içerisinde eli yüzü düzgün bir Shoot'em Up yazılabilirdi. İlk gün parallax star scroll rutini ve birkaç satır kodu tamamladım. Ertesi gün de bir miktar kod yazdım ve artık oyunun %20'lik bir bölümü hazır. Sonraki gün oyunu hazırladığım bilgisayarın harddiski bozuldu ve yedeği de olmayan kodlar diğer tüm arşivimle birlikte yok oldu! Bilgisayara yeni bir harddisk taktım ve ertesi hafta sonu, tüm Pazar günümü oyunu kodlamaya ayırmaya karar verdim. Ancak o hafta Cumartesi günü anneannemi kaybettim ve apar topar Balıkesir'e cenazeye yetiştim. O hafta da bu nedenle hiç birşey yazamayınca, parti haftası Cuma gününe kadar, Arda'nın oyun için hazırladığı birkaç sprite dışında elimizde hiç birşey yoktu...

Cuma akşamı evde toplandık ve oyunu yeniden yazmaya başladım. Star scroll rutini, birkaç satır kod ve tüm spritelar hazır. yatuyu son gün aklına gelen bir fikirle Wild Compo'ya da katılmaya karar vermişti. Bir mengene ile sıkıştırılmış Amiga disketlerini oldukça güzel bir şekilde fotoğraflamıştı. Ardından bunun gösterimi sırasında arkaplanda çalınmak üzere kısa bir chiptune hazırladı. Cuma akşamı bu müziğin son rötüşları yapılırken, daha önce partiye katılması için epeyce ısrar ettiğim, eski C64 coderi, müzisyen arkadaşım Yaren beni aradı ve partiye katılacağını söyledi. O anda aklıma bir fikir geldi. Yaren'in yıllar önce hazırladığı ve bazılarını dinlemem için bana da internet üzerinden gönderdiği müzik introları vardı. Bunlardan birini yatuyu'nun Wild Compo'ya katılacağı fotoğrafın fon müziği olarak kullanabilir miyiz diye Yaren'e sorduğumda bana Wild Compo'ya

katılacak ürün için yeni bir müzik hazırlayabileceğini söyledi. Adam o gece uyumadı ve sıfırdan çok çok iyi bir müzik hazırladı.

Gecenin bi saatinde bana mesaj gönderip "kayıtları az önce birtirdim, sabah hızlıca bir mix ve mastering yapacağım" dediğinde şaşırmadım dersem yalan olur. Yaren bizden daha fazla gaza gelmişti.

Cuma akşamı geç saatlere kadar ayakta kaldıktan sonra, 2-3 saatlik uykunun ardından Cumartesi günü sabah 7'ye doğru partiye katılmak üzere yatuyu ile birlikte Zonguldak'tan yola çıktık... Geçen yıl yaptığımız gibi, İzmit yakınlarındaki üst geçit McDonald's'da mola verip (bu artık bizim 7DX geleneğimiz oldu sanırım) bol transyağ içeren kahvaltımızı yaptıktan sonra yola devam ettik ve saat 12 civarında parti mekanına ulaştık. Geçen yıl katıldığımızda partinin gerçekleştirildiği bilgisayar laboratuvarını bulmakta oldukça zorlanmış, binaya arabayla yaklaşamadığımız için arabayı kampüs dışına park etmiş ve getirdiğimiz cihazları parti mekanına taşıırken oldukça zorlanmıştık. Bu yıl arabayı binanın giriş kapısının önüne kadar yanaştırabilirdik ve işin en zor kısmını atlattığımız olduk.



Şekil 1.

İçeri girdiğimizde henüz çok az katılımcı vardı. Hiçbirşey kaçırmamış olduğumuzu görüp, sevindik. Bizden hemen sonra Nightlord laboratuara girdi ve içeri girer girmez tanışma fırsatı bulduk. Ardından yatuyu ile birlikte kendimize bir masa beğendik ve cihazlarımızı kurduk. İçerideki herkeste haftalardır ipe çekilen partinin artık başlamış olmasından ve orada bulunmaktan kaynaklanan bir heyecan, bir mutluluk hali rahatlıkla görülebiliyordu...

Dedim ya, bu kez sadece eğlencelik katılmıyorduk partiye. Deadline süresi gelmeden önce yetiştirmemiz gereken iki ürünümüz vardı ve pek de yetişecek gibi görünmüyorlardı. Kural gereği Wild Compo'ya video formatında katılmalıydık ve müziğimiz henüz bize ulaşmamıştı. Oyunun da tamamlanması gereken %80'lik kısmı beni kara kara düşündürüyordu. Kısa bir süre sonra Yaren beni aradı ve en geç saat 16'da parti mekanında olacağını, hazırladığı müziği email ile gönderebileceğini söyledi. Müzik elimize geçmişti ve gerçekten çok çok iyi bir çalışma olmuştu! Yaren'i kutladım ve müziği fotoğrafın arkasına

yerleştirip 720x576 formatında bir video haline getirdim.

Fotoğraf bozulmuş ve berbat bir hale gelmişti. Sonra videoyu HD kalitesinde kaydetmeye karar verdim. Bu kez kalite bozulmadı ama ortaya devasa boyutlarda bir video çıkmış oldu. Sekmak adını verdiğimiz bu ürünle Wild Compo'ya katıldık ve katılan üç ürün içerisinde üçüncü olduk. Video formatında katılıp, ürün hareketli bir ürün olmayınca bu sonuç kaçınılmaz oldu ama müziğin bu ürün için hazırlanmış özgün bir çalışma olduğu fark edilmedi ve mp3 müzik kategorisinde yarışmaya katılsa kazanabileceğine inandığım Yaren'in çalışması arada kaynamış oldu...

Cumartesi günü Wild Compo'ya katılacak ürünümüzü tamamladıktan sonra partiye katılan diğer katılımcılarla kaynaşmaya da biraz vakit ayırdık. Flash tabanlı, şu ana kadar yapılmış en iyi River Raid remake'ini hazırlayan İlker Görkem tanışma fırsatı bulduklarımızdan biriydi. Daha sonra commodore.gen.tr ekibinden Alcofribas ve Ozkano da partiye geldiler ama kısa bir süre kaldıktan sonra mekandan ayrıldılar. Onlardan kısa bir süre sonra da LW3D ve modelist geldi ve onlar da bir süre kaldıktan sonra ayrıldı. Bu yıl commodore.gen.tr ekibinin partiye katılımı çok düşük seviyede kaldı. Açıkçası bu durum beni rahatsız etti. Özellikle Özkan'ın yanında bir süre cihazla gelmesi ve çok kısa bir süre kaldıktan sonra mekandan ayrılması kafalarda bazı soru işaretleri bıraktı. Kulağıma gelen ufak tefek şeyler olsa da, CGTR dahilinde nedenini ve içeriğini tam olarak bilmediğim bazı gerginlikler ve kırgınlıklar var ve bence bu durum commodore.gen.tr'ye zarar veriyor. Benzer olayları yıllar önce amiga.gen.tr'de yaşamış biri olarak bu gidişatın sonunun hiç de iyi olmadığını düşünüyorum. Umarım aynı şeyler yaşanmaz...



Şekil 2.

Her neyse, konunun dışına fazla taşmadan tekrar partiye dönelim. Saatler geçiyordu ve hazırladığımız oyun ile ilgili ufak tefek gelişmeler olsa da oyunun yetişmesi pek mümkün görünmüyordu. Kodlama yapmam gerektiği sıralarda dayanamayıp katıldığım, akşam saatlerinde düzenlenen Off Road ve Microprose Soccer oyun yarışmaları benim için hüsrarla sonuçlanmış olsa da son derece eğlenceliydi. Off Road'da rakibimin arabasını kendi arabam sanmam ve yarış alanında salak salak sağa sola çarpan sarı arabanın aslında benim arabam olduğunu yarışın sonunda anlamış olmam tam bir komedydi. Hemen ard-

ından Microprose Soccer'da gerçekleşen erken finalde Vigo ile eşleşip, çok çekişmeli geçen bir maçın ardından 5-3 yenilerek daha ilk turda elenmem oyun yarışmalarında sonumu getirmiş olsa da, Vigo'nun attığı her golden sonra şampiyonlar ligi finalinde gol atmışçasına sevindiğini görmek ayrı bir keyifti. Oyun yarışmalarının ardından geç saatlerde parti mekanında yaşanan sohbetler de insanı cezbediyor, Pazar sabahına yetiştirilmesi gereken oyunu, deadline'ı falan unutturuyordu. Özellikle Deniz Can Çelik'in gece, Polat 'Zebani' Yarışçı ile gerçekleştirdiği röportajı izlemek oldukça keyifliydi. Deniz bu röportajı yayınladığında mutlaka okumanızı tavsiye ederim...

Artık bilgisayar başına oturup, oyunu tamamlamak gerekiyordu. yatuyu bir yandan oyunun müziğini hazırlamak için uğraşırken, ben de geri kalan %80'lik kısmı kodlamaya başladığımda saatler gece 12'yi geçiyordu. Gece 2 civarında yatuyu müziği tamamlamak üzereyken, kullandığı ProTracker programı çakılınca, o ana kadar kayıt etmemiş olduğu müzik uçtu ve yatuyu "böyle işin aq, ben yatıyorum" diye söylenerek bir köşeye çekildi. Tamamlanması gereken bir oyun ve olmayan bir müzikle başbaşa kalmış halde sabaha kadar uyumadan kodlamaya karar verdim. Bir ara bunaldım ve ProTracker'ı açıp birşeyler tıngırdatayım dedim. Yarım saatlik bir uğraşın ardından kötü de olsa ortaya ilk mod müziğimi çıkarmış oldum ve artık oyunun müziği de hazırıldı. Saat gece 4'ü geçiyordu ve oyunun yetişmesi kesinlikle mümkün değildi. Ani bir kararla "oyunda olması gereken bazı şeyleri kırıp, oyunu yetiştirebilirim" diyerek, tam gaz kodlamaya devam ettim ve sabah 8 gibi oyunu başı sonu belli ve oynanabilir bir halde Game Compo'ya yetiştirdim. Tutelage adlı oyunla Zomco'nun ikinci product'ını katılımcıların beğenisine sunduk ve 5 ürünün yarıştığı game compo'da üçüncü olduk.

Parti boyunca tanışma fırsatı bulduğum başka arkadaşlar da oldu. Örneğin, uzun yıllardır tanıdığım ama hiç yüzyüze görüşme fırsatı bulamadığım datura ile ilk kez parti mekanında görüştük ve uzunca bir sohbet gerçekleştirdik. Ayrıca, cgtr ekibinden Gökçe de partiye OS4 kurulu A1200'üyle katılmıştı ve Gökçe ile de tanışıp bir süre Amiga sohbeti yaptık. Daha birçok arkadaşla kısa kısa sohbetlerimiz oldu ve tüm parti benim için oldukça keyifli geçti. Datura ile sohbetimizde "ben scene olaylarından pek anlamam, partiye gitsem döt gibi kalırım" zihniyetinde olan bazı arkadaşlarımızı da bol bol çekiştirdik. Umarım kulakları çınlamıştır...



Şekil 3.

Bu arada parti sponsorlarına da teşekkür etmeden geçmemek lazım. Biz herhangi bir ödül kazanamadığımız için Exper, Genius gibi ödül sponsorlarına değinmek istemiyorum.

İçecek sponsorlarına beni 24 saat ayakta tutan içecekler için, Milka'ya çikolataları için, Poğaçacı'ya harika poğaçalar ve sandviçler için, Wonderland'a yemeklerde sağladığı indirim için, ayrıca nereden geldiğini bilmediğim lezzetli çiğköfteler için sponsorlara kendi adıma teşekkür ederim.

7D9 Demo Party, başından sonuna dek tamamına katıldığım ve hatta product release ettiğim ilk parti oldu. Partiye genel katılım da oldukça fazlaydı. Sanırım bu yıl katılım rekoru kırılmıştır. Tüm organizatörleri bu harika organizasyon için tebrik ediyorum. 7DA'yı daha şimdiden sabırsızlıkla bekliyorum...

Arcane'in 7d9 Raporu

Fevzi 'Arcane' Altuncu

Bilgem'le önceden anlaştığımız gibi sabah 8:30 gibi bize geldi. Profesyonel bir ahçı (eşim) tarafından hazırlanan menemenimizi afiyetle yiyip partinin ne kadar cool olacağından lafladık.

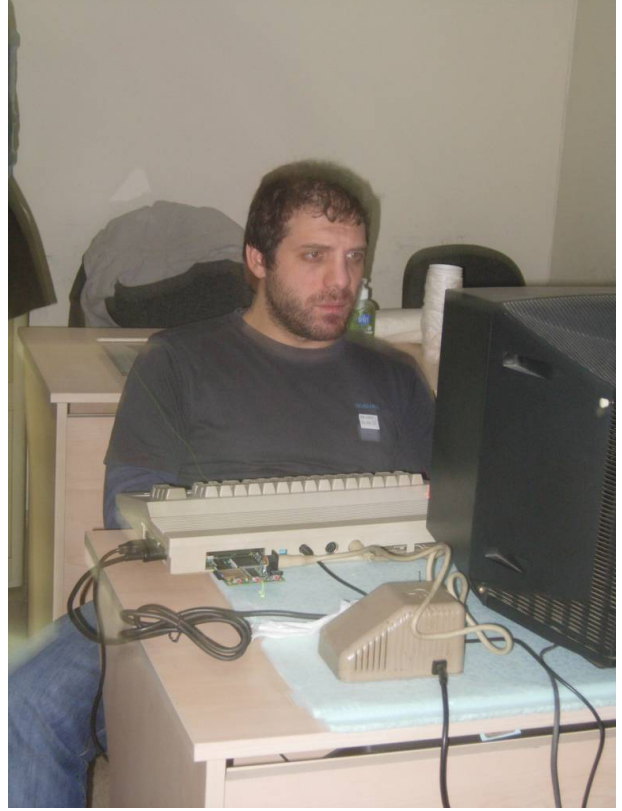
Saatler 10:00'a yaklaşırken demir alma vaktinin geldiğine kanaat getirip eşyalarımızı son kez kontrol ettik. Bizim ordan kalkan 202 ye binip rahat bir yolculuk yaptık. Hem ctesi sabahı erken hem de hava rüzgarlı olduğu için olsa gerek otobüs boş sayılırdı. Eşyalarımızı yerleştirip oturduk. Zaten çok kısa bir sürede köprüyü geçip ilk durakta indik. Oradan da bir taksi ile parti mekanına hemen ulaştık. Bütün yolculuk toplam 50 dakika falan sürdü. Yolda sürekli bahsettiğimiz şey partinin ne kadar süper olacağıydı.

Parti mekanına yer beğenme faslına gelmiştik. Ben geçen partilerde muhabbet biraz uzak kaldığım ve ekranı net göremediğim için girişin hemen yanında oturmayı planlıyordum. Bilgem de zaten bişiler kodacağından laptop ekranının gözükmeyeceği bir yere oturmak istedi. Neyse biz yerleşiverdik.

Emir, Kürşad, Semih, Ahmet, Şems organizatör olmanın verdiği sorumluluk duygusuyla olay mahallini kontrol altına almışlar genlere yardım ediyorlardı. Bu sene ekstradan genç arkadaşlar vardı organizatör tişörtünü giyen. Anladım ki bu parti başka olacak. Zaten girişteki standda poğaçalar, çay, kuru pasta vs bilumum abur cuburu görünce "Ne oluyor lan?" diye dumur da olmuştum (Partide 1.5 kilo almışım şaka değil). Bunun devamının Milka, Redbull bilumum lüks tüketim maddesi ile geleceğini de öngörememiştik. Zira iyi bir scener Post Apokaliptik Heroya benzerdi ve zor koşullarda yetiştirilmişti. Bkz. 7d4'de çıplak betona kıvrılıp uyuyan ben. (Tabii sonraki senelerde meşhur şişme yatakları keyif yapacak olan da bendim). Neyse azıcık şımartılmak bizi bozmamalıydı, bozmadı da. Arzu yavrularını besleyen bir kartal edasında sürekli ağzımıza birşeyler tıktı. İyi de oldu. Kendisine teşekkür ediyoruz. Ayrıca göstermelik değil harbici sürekli poğaçaya standı da kalpleri fethetti bunu da belirtmek lazım. Neyse efendim scene party raporu mu yazıyorum roma sefası mı karıştı. Uzun lafın kısası lojistik muhteşemdi arkadaşlar.

Bilgem laptop'ına oturup dünya ile ilişkisini kesti. Bir de semineri vardı ondan hazırlık yapması gerekiyordu sanırım.

Ben her masaya gidip eski dostlarla hasret giderdim. Çok da özlemişim. Ayrıca şunu da farkettim ki olay mahalli önceki senelerde görülmemiş bir hızla kalabalıklaşmaktaydı efendim. Crescent her zamanki gibi sağ ön köşeyi tekeline almıştı. Demodojo ise Chaotique ve Drey ile katılmıştı. Gene gitarlar falan çıkmıştı ortaya efendim. Her sene olan Old School - Wisdom vs New School (but respectful) - Drey kapışmasını heyecanla bekler oldum. Zaten finalde de beklentilerimin çok ötesine geçmişti yarışma. İkisini de tebrik ediyorum tekrar.



Şekil 1.

Neyse efendim Kürşat'tan 1541 Ultimate'imi almış olduğum için oyundan oyuna akma vaktim gelmişti. Barbarian oynadım. Büyücü elime verdi. Tek parçalık oyunları şöyle azar azar oynadık sonra olay sıra Moby Dick'teydi. Yani kod adı LN2 olan Last Ninja 2. Oynarken genç arkadaşlar o nasıl oluyor bu nasıl oluyor falan dedi. Bir yandan tekme atarken bir yandan oyunu promote ediyordum efendim. Bir ara "buyrun çocuklar" dedim ama ps jenerasyonu bizler gibi joystick tutacak evrimi asla tamamlamamıştı.

Bilgem'in semineri vardı sonra. Adam gayet güzel hatip gibi anlattı. Konuya Fransız olsam da "tessellate" falan geçince anlıyorum tabii. Hehe.

Neyse efendim sonra turnuvaya gelelim. Turnuvada Microprose Soccer ve Off Road olacağını öğrenen ben "Ulan en beceriksiz olduklarım çıktı gene" diye hayıflandım. Hemen SD karta yükledim Microprose Soccer'ı. Semih de geldi beraber antrenmanlara başladık. Muz nasıl oluyor daha onu tekrar çözmeden Kürşad gelip SD kartımızı aldı. Sonra da dünya kadar oynadınız zaten dedi utanmadan. Turnuvada Wisdom gibi bir devi devirmiştim ya o da bana yeterdi. Sonralı yağmurlu maçta Kürşad 2-0 yendi beni. Topumuzu alıp evimize gitmek düştü bize de. Off Road da ise ilk turu zorlanmadan geçtim. Zira belirttiğim gibi joystick evrimi eksikti arkadaşların. Ama sonra gene Kürşad elledi beni sanırım, şerefsiz işte.



Şekil 2.

Neyse efendim sabah bana Joker tarafından sipariş verilen 3 renk logo için çalışmaya başladım. Ama paslanmışım. 97 senesinde sabahın 3'ünde beni arayıp "logo lazım kalk çiz" diyen Aegis geldi aklıma. "Olm manyak mısın sabah çizerim" demiştim. "Yok sen çizersin 15 dk da" demişti o da. Ben de gözlerimi tam açılmadan logoyo çizip 2400 baud Boca Modemle yollayıp uykuma dönmüştüm. Olayın rüya olmadığını introyu görünce anlamıştım. Ama dediğim gibi paslanmışım. Ne yapıcım nasıl yapıcım derken karaladım birşeyler. Quest bitti XP aldık oturduk.

Sonra efendim hep beraber yemeğe çıktık. Grubun en önünde ben vardım. Sonra farkettim ki insanlar benim yolu bildiğimi sanıyor. Durumu hemen açıklığa kavuşturdum. "Arkadaşlar" dedim. "Ben bilmiyorum yolu". Ref scoutlık vazifesini aldı. Sora sora bulduk Wonderlandı. Neyse efendim bir masaya sığamadığımız için biz Beastlerin masaya geçtik. Senelik "Kaç dürüm beni doyurur?" mevzu bahsi geçti. Ben senelerce öğrenci evinde 4-5 erkekten aşağı yemek yemediğimiz için içime zamanında yerleşmiş olan aç kalma korkusu ile 2 tane söyledim. Beast "Ağbi bunlar büyük oluyordu. Şimdi fazla olmasın 1 tane söylüyüm" dedi. Ama dürümler half size geldi. Doymayan Beast üstüne tatlı yedi. Onun sitesinden işlerden falan lafladık. Neyse efendim diğerleri masadan kalkmıştı. Biz de Beastle kalktık. Dönüşte Kola, Schweppes aldık.

Mekana döndüğümüzde bir baktım bilgi yarışmasındayım. Bana da Vigo ve Spritus'un olduğu takım düşmüş. "Tamam" dedim. "Çok iyi yere kapak attık". The rest is history. Hehe.

Ama tekrar belirtiyorum. Vigo'nun iPhone'u sadece hasta kedisinin durumunu sormak için sıklıkla çıkardı yarışmada. Alnımızın teriyle kazandık. Hem zaten Spritus'u ve beni hile yaparken tahayyül edebiliyor musunuz? İki pancar. Yok efendim öyle bir şey. Üstüme iyilik sağlık. Bir ara Bilgem-SSG- adını bilmediğim 3. arkadaşın takımdan sesler yükselir gibi oldu ama Vigo her seferinde edebiyatla onları susturdu. Zaten Norvax'lar da uzaktan arada çemkiriyordu. Yok efendim biz kim hile yapmak kim? Ragnar'larsa bizden aldıkları talimat doğrultusunda bize yaklaşan grubu aşağı çekiyorlardı zaten. Ha bu hile sayılır mı? Sayılmaz. Bunun adı organizasyon.

Neyse efendim sonra poğaçaların yanındaki banklara kurulduk. Bir baktım geyiğin dibine koymuş adamlar. Lisede yapılan partiden beri bu tadı yakalamamıştık. Çok da eğlendik. Bir ara baktım saat olmuş 5. Dedim şu bank kapılmadan sızayım.

Çanta yastığa, bank yatağa transform oldu. Ben de tırtıl gibi kıvrılıp uyudum. Çok rahat bir uyku değildi ama partilerde olduğu kadar işte. Zaten işin ruhuna aykırı di mi efendim? (Şişme yatağım patlamadan önce böyle demiyordum tabii)



Şekil 3.

Neyse sabah kalkıp sandviç poğaça çay ne varsa attım ağzıma kan şekerim yükseldi. Bilgem'e bakım adam hala koduyor. Dedim "Ağbi uyumadın mı?". 2-3 saat uyumuş sanırım. Koda dönmüş.

Bu arada Digahole (Mert Hekimci) telefonda beni aradı. Okula gelmiş ama bizi bulamamış. Compec'ten genç arkadaşlara durumu anlattım "gidip alalım" dediler. Gittik aldık. Kendilerine teşekkürü borç bilirim. Çok ilgilidiler.

Pazar günü zaten hemen kompolar başladı. İzledik eğlendik. Oyladık vs. Sonuçlar açıklandı. Kazananlar babalar gibi ödülleri aldı. Güzel entryler vardı. Tek üzüntüm Bilgem'in demosunun müziğinin olmamasıydı. Çok güzel demoydu.

Clash of The Titans (Drey vs Wisdom) in bu roundunu Drey aldı. Gayet efendi gibi zerre kadar coşmadan. Tebrik ediyoruz kendisini. Ben zaten bu ikisinin yarışmasını 2 centilmenin düellosu olarak görüyorum.

Sonra efendim başka ne oldu? Baktık parti bitti. Eve dönücez. Drey, Digahole ve ben güçlerimizi birleştirip yola çıktık. Digahole hem bana hem Emir'e yardımcı oldu yüklerimizi taşımamız konusunda ara ara. Bu arada Metrobüste Drey bizden biraz uzak düştü muhabbet edemedik. Taşkınlık da yapmadı bu adam. Ben 10 kişinin katıldığı pixel compoyu alacam, ohooooo, anlata anlata bitiremez çemkirirdim efendim. Neyse eve döndüm. Ama pelt olmuşum onu da anladım. Hemen sızdım kaldım zaten.

Herkeseye çok teşekkür ediyorum. Özellikle Compec'e. Çok başarılıydılar. Umarım devam ederler.

Tesla'nın 7d9 Raporu

Ömer 'Tesla' Akyol

Bu sefer Ankara tayfası olarak topluca gelemedik. Ragnar'un sınavı vardı, Flexi, Anes ve Scg üçlüsü hava yolunu tercih ettiler. Ben, Daghan(Chaosmaker) ve Onur (0ea4) TCDD'ye sadık kalarak kuşetli vagona geldik. (Kuşetli de yatarak gelmek baya rahat oluyormuş, tavsiye ederim, 30 lira :P)



Şekil 1.

Resident'in bir çok üyesi farklı zamanlarda da olsa parti mekanındaydı. (Anesthetic, Flexi, Peandoas, Spritus, Tesla). Spritus'la epeydir yüzyüze görüşemiyorduk, çok iyi oldu. Bir ara Peandoas da geldi, onla da uzun zamandır görüşemiyorduk, çok mutlu oldum gerçekten. Gurbetçi kardeşimiz decipher'da imkan bulabilse gelecekti ama sonraki sefere. (mad programmer özlettin kendini, napıyon oralarda?) .

Klasik oyun yarışması ve Scene bilgi yarışmasına katıldım.

Klasik oyun yarışmalarında bir şekilde finale kadar çıksam da oyunların hepsini Hydrogen kazandı, yarışmayı kendi düzenleyip, kendi kazanıyor, iyi oynadığı oyunları mı seçiyor napıyor? , (hehe, böyle de çamurumu atarım)

İsim şehir hayvan tarzı, scene bilgi yarışması partide en çok eğlendiğim etkinlikti. Ragnar, Scg ve ben muhteşem bir ekip oluşturduk, diğer gurupları aşağı çekmede üstümüze yoktu. Vigo'nun her turda ayağa kalkarak itiraz etmesi, beautiful-endless zoomer, enti aliaase hahahahaa. Seneye çalışıp gelmek lazım heheh, bu cehaletle bir yere kadar.



Şekil 2.

Katılımın en yüksek olduğu 7DX partisiydi sanırım. Her köşede ayrı muhabbet, ayrı bir olay dönüyordu. Nightlord taa nerelerden okyanusları aşmış da gelmiş, ssg gelmiş, daha ne olsun. Sanırım en büyük eksiklik iyi kötü her partiye T-shirtleri ve ilginç oyuncakları ile gelen Demodojo'ydu. Ama drey gene ordaydı ve gene muhteşem bir müzikle birinci oldu.



Şekil 3.

Yarışmalar da oldukça keyifliydi, scripting hariç her kategoriye katılımlar dengeliydi, oy verirken zorlandım açıkçası.

Demolar ve oyunlar hakkında hakkında bir kaç not:

Demolar:

Megablast / Bronx

Turbo ve Gnostic gene birleşip Voltranı oluşturmuşlar, partideki herkesi ayağa kaldırdı, çok gaz bir demoydu, eve gelince de tekrar tekrar izledim. Tebrikler!

Patterns of Madness / Aesrude

Tek kişilik demo makinası Nightlord'tan çok kaliteli bir ürün. Credits bölümündeki parçalanmış küpler çok hoş, zaten parçalanmış her şey güzeldir hehe. Heyecanla son sürümü bekliyorum.

Searching For The Roots / Ret

Giriş müziği ile partideki herkesi kendine bağlayan bu mini intro, oldschoool bir platforma ürün çıkarmanın avantajını kullanarak alışları topladı. Final kısmında müzik yoktu ama raster time kalmadı gibi bir açıklama vardı, ZX Spectrum için zor bir part olsa gerek.

DYNAMIC / Semaver

Tr-scene'in yeni yüzlerinden olan infect a.k.a paradox'tan güzel bölümleri olan kaliteli bir demo. Özellikle tüneldeki uçaklı bölümü ve (sanırım) ray-trace olan küreli bölümü beğendim.

Oyunlar:

Hell's Deep / Onat Türkçüoğlu

Lise 2'ye giden genç arkadaşın, yaz tatilinde yaptığı bu oyunla oyun yarışmasını çok temiz bir şekilde kazandı. Zaten oyun compo kesin senindir demiştim heheh. Haaf Engine ile yapılan bu oyun Haaf'ın tüm nimetlerinden yararlanmış özellikle de parçacık sisteminden. Yalnız oyundaki her düşmanın, merminin parçacık efekti olarak gösterilmesi biraz göz yoruyor. Oyunun amacını tam kavrayamasam da, etraftaki objelerle etkileşime geçebilme ve inventory sistemi gibi detaylı özellikleri oyunu basit bir aksiyon oyunundan ayırıyor. Ayrıca oyunun müziklerini hazırlayan Kopykatt'e tebrikler, müzikleri direk parti mekanında hazırladılar, işte parti ruhu budur.

Board Soccer / İlker Görkem

Partide dikkatsizce yürürken çayı dökerek ellerini yaktığım arkadaştan çok şirin bir oyun. Köyde kaldığım zamanlarda akşamları saatlerce oynadığımız çivili futbolun, flashlı actionscript'li versiyonu. Oyunun temel mekanikleri iyi çalışıyor ve karşılıklı oynatabileceğiniz bir de yapay zekası var. Hiç de fena oynamıyor, ilk seferde 3-0 yenildim hehe.

Tutelage / Zomco

Tutelage ilginç ismi ile kendi halinde bir vertical shooter. Dalga dalga düşmanlara karşı bol keseden mermi yağdırıyoruz. Ve tabi ki AMIGAAAAA!

Rescue Erroll /Orçun Obalar & Ahmet Kermen

Rescure Errol, yani Erol'u Kurtar'da :P üzerimize gelen tankı defalarca kez öldürmemiz gerekiyor. Her öldürme 1 puan. Bir de üzerimizden kırmızı bir uçak uçuyor ama onun işlevini henüz anlayamadım. Gerçek ismi Canon The Bombaridan olan Rescue Errol, 2001'den beri geliştirilmekte olan yarım kalmış bir flash oyunu. Partideki güzel sunumu sayesinde 3.lük aldı.

7D9 Car Simulator - Infect/Semaver

Infect'ten güzel bir araba simülasyonu. Trafik var, asfalt taze dökmüş, yeni badanalı binalar, her şey yerinde. Müzik seçimi süper! , sunum sırasında herkes el çırparak eşlik etmişti sanırım. Ama aynı tempo oylara yansımamış malesef. Sanırım bundaki en büyük etken ortada bir oyun faktörü olmayışı.

Ragnor'un 7d9 Raporu

Emirhan (Ragnor) Bayyurt

Fizik 102'yi bu kaçınıcı alışımdı oldu? 4 oldu sanırım. Ahh geçen sınavda da midem ağrıyordu, o günde feci bir ağrıya sınavı gittiğim. Zaten sınavı da çalışmamıştım, sıçış kesindi zaten. Herhalde psikolojikti bu ağrıda. Çalışmamamış olmanın bir avantajı olarak sınavdan erken çıktım. Hemen ilk vasıtaya atlayıp Aşti'nin yolunu tuttum. Biletim saat4'deydi ama planladığımdan erken çıktığım için 2.40'ta Aşti'deydim. İşlerim iyiye gitmeye devam ediyordu ve saat 3 otobüsünde yer bulup biletimi değiştirdim.

Uzun zamandır yolculuk yapamamış olduğum içinde biraz mutluydum ama planım otobüse biner binmez uyumaktı. Malum partide uykuya pek vakit bulamayacaktım ama koltuk arkalarına yerleştirilmiş olan tv cihazları bütün planlarımı bozdu. Bu yeni icadın etkisine kapılıp yol boyunca abuk subuk türk filmleri izledim (çalgın dersane vs.) ve hiç uyuyamadım tabi ki. Ama asıl hayal kırıklığım Cartoon Network'te şöyle eğlenceli bir çizgi film bulamayışım oldu. Neyse İstanbul'a varduktan sonra otobüs firmasının servisi ile boğaziçi kampüsüne gittim (o otobüs firmasını tercih etmemin asıl sebebi de buydu zaten, yoksa hızlı tren ile aktarmalı bir kombinasyonda deneyebilirdim ama o zaman boğaziçi'ne ulaşımı kendi imkanlarımla sağlamam gerekecekti).



Şekil 1.

Kampüste mekanın giriş kapısı değiştirildiği için mekana girmem biraz zaman alsa da kısa sürede kendimi etkinlik alanında buldum. Klasik bir demo partiydi ama birşeyler farklıydı, evet ne olduğunu çok iyi biliyordum. İçerisi akşam 9-10 saatleri olmasına rağmen tıklım tıklım doluydu. Zaten yeni gelmiş olmanın yorgunluğu üzerimdeyken birde bunun şaşkınlığı bindi. Zor zarda olsa boş bir masa bulup eşyalarımı yığdım ve teker teker dostlarla selamlaşmak için parti mekanını turlamaya başladım.

Selamlaşmalar bittikten sonra partide kaçırmamış olduğum bütün etkinliklere katılmaya çalıştım. Oyun yarışmasına katılmak için gecikmişim ama katılanlardan biri gelmeyince yerine geçip sağlam bir hezimetle uğradım. Yok abi seneye joystick ile çalışıp gelicem. Ayrıca yetkililere sesleniyorum seneye Sensible Soccer istiyoruz. Swos96/97 (PC, Amiga fark etmez ama retro yarışma konsepti yüzünden Amiga olacaktır herhalde) olsun lütfen, en iyisidir. Oyun yarışmalarından sonra sıra bilgi yarışmasındaydı ve demopartylerdeki bu favori etkinliğimi de kaçırmadım tabi ki. Ahahahah, herhalde bütün partinin en komik, en eğlenceli etkinliğiydi. Bizim ekip Ankara tayfası olarak Tesla, ben ve Scg'den oluşuyordu. Açık ara en zayıf ekiptik ve aldığımız sonuç kaçınılmazdı ama kim takar sonucu, süper eğlenceliydi, Vigo'nun itirazları diğerlerinin karşı çıkışları, uydurulan efektler, bizim çaktırmadan kakaladığımız Art of State gibi zıvalar ahahahah, süperdi. Seneye Scener ismi çalışıp gelicem .

Gece Tesla ile bir ortak gp2x demosu kasmaya karar verdik, daha doğrusu Tesla'nın partileri hazırda benimde 1-2 part hazır-

lamam gerekiyordu. Ne yapayım vs. derken fraktal yapayım dedim ama pek beceremedim, o işte öyle kaldı ama Skate'in başını ağırla ağırla olayı çözdüm gibi, o demo'yu yapıcaz, güzelde olucak! :P

Yemek seçen bir adam olarak peynirli poğaçalardan uzak durmuştum ama bu durum sağlam bir açlık olarak geri dönmüştü bana, parti mekanındaki zorunlu ikramlar sayesinde durumu yine de idare edebiliyordum gerçi, ama o da nesi? Tam biraz kafa dağıtmak için salon'dan çıkmıştım ki girişte Bronx'tan Expert ve getirdiği çiğköfteleri gördüm. Bronx o anda benim için partinin en süper release'ini yapmıştı, tekrar teşekkürler çiğköfteler için, zamanlaması mükemmeldi .

Parti mekanı gece'de kalabalıktı. Bu kalabalıkta boğaziçi bilgisayar klübünün (compec) üyelerinin orada olmasının payı büyüktü elbette. Açıkcası işte bilgisayar klübü böyle olur dedirttiler bana, bizim okuldaki kluple karşılaştıramıyorum bile. Ama bir diğer sebepte uzun zamandır olmasını istediğim, elimden geldiğince çabaladığım birşey olarak oyun yapımıyla ilgilenen bir grup insanında orada olmasıydı. Zaten aynı teknikleri kullanan birbirine çok yakın bu iki dal, konu, scene ile ilgilenen herkes için bu partilerin kaçırılmayacak bir etkinlik olduğunu düşünüyordum hep, sanırım katılan arkadaşlarda artık benimle hem fikirdir .

Sabah bu oyun geliştiricisi/geliştirmeye hevesli arkadaşlarla compolar arasında bulduğumuz bir vakitte bir köşeye geçip kısa bir muhabbet gerçekleştirdik. Güzel bir başlangıç oldu bence, bir network, bir community oluşturmamız lazım Türkiyede. Devamı umarım GGJ'de gelir.

Sonra derken compo'lar başladı. Müzik composu beklenildiği gibiydi. Drey vs Wisdom kapışması oldu ve Drey kazandı. Müzik composu benim için biraz sönüktü bu sene. Geçen sene ki gibi Nightlord'tan bi katılım gelse, Hydrogen'de katılsa, İmpetigo, Chaotique'de katılsa falan, işte o zaman süper çekişmeli bir compo olacaktır. Seneye inşallah diyorum



Şekil 2.

Wild Compo'da Levent ve Bilgin'in yapmış oldukları blackberry oyunu çok rahat bir birincilik aldı. Video'dan gördüğümüz kadarıyla casual games türünde hem eğlenceli hem de bitmiş bir proje. Neredeyse pazarlanmaya hazır durumda diyebilirim. Herhalde tek sıkıntısı blackberry'nin çoğunlukla iş adamlarına yönelik bir cihaz olmasıdır ama iphone gibi platformlarda bu oyun için umut var. Diğer katılımlara gelince ikisi de 80'ler göndermeleri ve dönemin bilgisayarlarına olan saygı duruşları ile çok güzel iki katılımdı ama Creatures gibi tamamen 'bitmiş' ve güzel tasarlanmış bir oyun karşısında şansları yoktu. Yine de umarım seneye bu tarz katılımları yine görürüz, kesinlikle izlerken çok eğlendim ve seneye bende bu tarz birşeyler denesem mi acaba diye düşünmüyorum değilim.

256 byte kategorisi bu sene Skate ve Anes el atmayınca biraz sönük kaldı . Devreci daha önce Assembly ve opengl ile yaptığı 3d oyun ile assembly kullanma konusundaki becerisini ispatlamıştı bize. Açıkcası onun ismini görünce beklentilerim daha yüksekti. Gerçi yolladığı productlardan biri teknik sorunlar yüzünden yarışmaya giremedi ve linux kullandığım için indirip bende daha bakmadım açıkcası o yüzden o sonuncu efekt nasıl birşey bilemiyorum ama Devrecinin söylediğine göre en iyisiymiş. Stranger'in c64'te kodladığı 256 byte'te ufak ve şirin birşeydi ama sanırım Devreciye karşı kazanmasındaki en büyük etkin c64 kullanmış olması oldu.

Freestyle Art'ta Arcane'in Skull isimli ürünü çok güzeldi. Bol bol alkış aldı bizden ama Rebels'ten adını hatırlayamadığım birinin Steel2009 isimli ürünü ise muhteşemdi ve bu compoyuda kazandı ama sonradan ürün orijinal olmadığı gerekçesi ile diskalifiye edildi ve birincilik Arcane'e kaldı. Aslında bir katılım daha vardı ama parti sitesinde bulamadığım ve isminide şimdi hatırlayamadığım için pek değinmeyeceğim. Ama hatırladığım kadarıyla soyut, güzel bir çalışmaydı. Rephisto gibi sağlam ilüstratörlerin eksikliğini çok hissetti bu kategoride. Huzurlarınızda Spiritus'u göreve çağırıyorum. Resident gibi 2000'li yılların Türk Scene'inde en sağlam gruplarından birini kurup, Anesthetic gibi coderları, Flexi gibi müzisyenleri (yahu adam o kadar zamandır müzik katılımı yapmamış ki müzik compo'da onlarda katılıydı dediğim müzisyenler arasında adını yazmayı unuttuğum, ama o da tekrardan dönmeli, Caret'in müziği neydi öyle, hala ara dinlerim. Flexi daha çok parça istiyoruz senden!), Rephisto gibi grafikerleri bünyesine katıp sonra ilgisizlikten scene'den uzaklaşmalarına izin vermek olmaz!

Ve sıra geldi Pixel Grafik composuna. Sadece 4 katılım olmasına rağmen oldukça çekişmeli idi. Arcane yine çok tatlı bir grafik ile katıldı ama karşısında devler vardı. Turbo yine her zaman ki gibi süper bir çizimle katılmıştı. Spiritus'ta tekrar kendini aşmıştı ama oylamalar sonunda gördük ki Spiritus sonunda sadece 0.6 puanla bile olsa büyük üstad Turbo'yu geçmeyi başardı . Spiritus'un çalışmasındaki Tolkien tarzı sanırım beni olduğu gibi diğer katılımcılarda vuran şey oldu. Son olarak Spacecake'in (eski nickiyle prodigy) "4 years old wine" isimli çalışmasına değineceğim. Grup arkadaşım olduğu için yazmıyorum bunları ama Spacecake her partide kendini daha da ileriye götürüyor. Nightshift2006 idi sanırım ilk katıldığı demoparty ve her demoparty'de üstadları izleyerek ve onlardan öğrenerek kendini

geliştirmeye devam ediyor. Bu hızla devam ederse 2-3 sene içinde çok başarılı bir pixel artist olabilir gibime geliyor.



Şekil 3.

Oyun composu bu sene çok sağlam katılımlar almıştı. Onat'ın Hell's Deep isimli çalışması birinciliği açık ara hak ediyordu ama. Tam olarak bitmiş bir oyun olmasa bile oyun mekanikleri tamamen oturmuş bir haldeydi ve oyun görsel olarakta göze güzel gelmeyi başarıyordu. Tek sıkıntısı güzelde olsa particle efektlerini çok bol kullanmış olmasıydı. Hem büyüler hem de yaratıklar particle efektinden oluşunca ekrandaki görüntü gittikçe karmaşıklaşabiliyor. Onun dışında gayet güzel bir oyun olmuş. İlker Görkem River Raid remake'ini daha önce yayınlamış olduğu için sadece Board Soccer oyunu ile katıldı. Çoğumuzun çocukluğunda bol bol oynadığı bu oyunun çok başarılı bir uygulaması olmuş. Ve yapay zekaya da sahip olup ayrıca bu yapay zekanın gayet iyi oynaması ayrıca büyük bir artı. Tutelage oyunu zaten güzel bir shoot'em up olmasına rağmen hem amiga release'i olması hem de parti mekanında gecelenerek geliştirilmesi ile benden yüksek puan alan bir oyundu ve açıkcası ilk ikide yer alacağını düşünüyordum. Rescue Erroll'u çok iyi hatırlamıyorum, ama güzel grafikli bi flash oyunuydu, üsse doğru gelen tank vs.'yi üssün girişindeki top'u kullanarak üsse ulaşmadan vurmaya çalışıyorduk. Son oyunsu Infect'ten geldi. 7D9'a özel bir araba simülasyonuydu ama müzik olarak "What is love?" ı tercih etmesi bende keşke oyunu arabayla bir partiden diğerine gitme temalı, partilerde de insanlara sürme (ünlü A Night at Roxbury skeçi) üzerine mini game'i olan bir oyun yapmış birinciliğe oynayabilirmiş fikrini uyandırdı. Compo makinasına çok yavaş çalışıyordu ve oyun namına pek birşey barındırmıyordu, iyi bir sonuç alamadı bu yüzden.

Son ama en önemli compoya sıra geldi, Demo compo. Infect Dynamic adlı demosu ile sonuncu oldu. Ama yaptığı demo kesinlikle baştan sona bence olmuş bir demoydu. Kaldı ki tek başına bir programcı olarak yapabilecekleri sınırlı oluyor bir insanın. İyi bir ekip ile süper işler çıkarabilir. Bu compo'da sonuncu olması bence hiçte önemli değil bu sebeplerden ötürü. RET grubunun Searching For The Roots demosu 3. oldu. Açıkcası Zx Spectrum'dan hiç anlamadığım için için pek detaylı bir yorum olmayacak ama RET ilk kurulduğu günden beridir çitasını

yavaş yavaş yükseltiyor. Ayrıca Türk scene'inin ilk ve tek Spectrum grubu oldukları için bizim için hep özel bir grup olacaklar. Nightlord'un bu sene Amerika'dan kalkıp gelmiş olması bile bizim için yeterliydi ama o birde demo hazırlayıp compoya katıldı. Ne yazık ki demo'yu vaktinde bitiremedi ve yarım kaldı. Ama müziksiz hali ile bile çok güzel bir çalışma olduğu açık seçik ortada. Şu anda Nightlord'un demo'nun final versiyonu üzerine çalıştığına da eminim. Çıktığında 10 kat daha güzel olacaktır. Ve sıra geldi kazanana... Bronx Türk scene'inin en köklü demo gruplarından biri. En eskilerden olmalarına rağmen diğerleri gibi kaybolmadılar ve hala tıpkı dedikleri gibi "louder than a bomb" bir gruplar. Gnostic&Turbo işbirliği ile süper bir demo çıkarmışlar. Zaten daha 2. saniyede "oha, Turbo'nun işi bu!" diyor insan. Gnostic'te Türk scene'indeki en iyi coder'lardan biri ve ikisi bir aray gelip sadece 4 saat içinde böyle birşey çıkarıyorlar. İnanılmaz. Mega Blast'i izlerken hem Bronx'a karşı yarışmak için gaza geldim hem de aynı zamanda bu seviyede iş yapamayaçağım için ümitsizliğe kapıldım. Özetle süper bir demoydu ve açık ara birinciliği hak ettiler.

Tam Türk scene'i bitti, artık duraklama dönemine girdi, kimse birşey yapmıyor dediğimiz bir sırada, en beklenmedik anda 7dx partilerinin en büyüğüyle karşılaştık. Partiden önce parti için basit bir intro çıkarıp demoscene'de aktif olarak ürün geliştirmeyi bırakmayı düşünüyordum, şimdi ise bir sonraki partiye kadar nasıl sağlam bir demo çıkarırım planları var kafamda. Umarım bu coşku kaybolmaz ve katlanarak artar.

Megablast

Bilgem 'Nightlord' Çakır

7d9 partisi esnasında demo yarışmasına Bronx grubu MegaBlast adlı bir demo ile katıldılar. Demonun Mac demosu olduğu söylendi. Organizatörler ellerinde yarışma makinesi olarak kullanılacak bir Mac olmadığı için ürünü bir video dosyası olarak aldılar ve yarışmada da bu şekilde gösterdiler. Yarışmada 4 demo arasından Megablast birinci oldu.

Hemen arkasından ürünler parti sitesine yüklendikten bir süre sonra ilk olarak Ref/Crescent ürünün Mac için olan exe paketinin aslında basit bir video oynatıcı olduğunu ve videonun da o klsörde durduğunu ortaya çıkardı.

İlk başta Bronx grubu, ürünün yanlış paketinin verildiğini, aslında bir geçerli versiyonunun olduğunu bildirdiler. Ancak organizatörlerin ısrarlı çabalarına rağmen bu versiyon uzun süre ortaya çıkmadı. Ardından bir telefon görüşmesinde Bronx üyeleri organizatörlerin tavrından şikayetçi olduklarından ürünü geri çekmek istediler ve organizatörlerden biri bu isteği kabul etti.

Bu esnada bir başka organizatör bu durumdan habersiz olarak istediği exe versiyonuna bir türlü ulaşamadığı için web sitesi ve forumda ürünün diskalifiye olduğunu duyurdu. Bu noktada Bronx ürünü çektiklerini ve organizasyondan birinin bu “geri çekmeyi” kabul ettiğini belirterek diskalifiye edilemeyeceklerini savundu. Organizatörler aralarından birinin önce verdiği kabul cevabının sonraki olaylara nazaran öncelikli olmasına karar vererek, site-deki diskalifiye duyurusunu kaldırdı.

Bu süreçte ortamdaki pekçok kişi arasında ikili gerginlikler yaşandı. Bu sürecin sonunda birbirinden oldukça farklı görüşler ve bakış açıları oluştu.

Bronx hiçbir zaman demonun sahte olduğunu kabullenmedi bunun yerine Bronx üyeleri forumlardan ve partilerden ellerini çektiler. Bunun yanında çok fazla itibar kaybettiler. İçinde “Bronx” ve “video” geçen şakalar kulağa gelir oldu. Geçmişteki ürünleri sorgulanır oldu. Bronx hiç bir şeye cevap vermedi.

Organizatörler, başta ürünü yeterince kontrol etmedikleri için eleştirildiler. Sonrasında diskalifiye kararını kaldırıp ürünün çekilmesine izin verdikleri için eleştirildiler. Demonun sahte olduğunu ilk farkedene kişi ile yazışmalardaki tarzları yüzünden eleştirildiler. Ürünlere ve yarışmacılara çifte standart yapmakla (Bronx’u kolladıkları kastedilerek) suçlandılar.

Bu sebeple aslında çok pozitif bir havada biten 7d9 partisine gölge düşmüş oldu. Ardından 7dx2010 ve 7dx2011 partilerinde toparlanan organizasyon ile olaylar normal akışına dönmüş görünüyor. “Normal akıştan” eksik olan tek şey Bronx.

Amstrad CPC Disketlerini Yazmak

Türker 'Alcofribas' Gürevin

Hemen hemen tüm retro cihazlar için en büyük sorundur disketler ve kasetler. Nereden baksan 20 yaşına gelmiş bu güzide kayıt ortamları; ya zamanın hırçın dalgalarına yenik düşmüşlerdir ya da bunları bulmak için Fizan'a kadar uzun ve meşakkatli bir yol katetmek gerekmektedir. Bulunca ödeyeceğiniz maddi bedeller de cabası... Hele Amstrad sözkonusu olunca bir de üzerine 3" disketler sorunu eklenir ki artık ne desek boş. Vakti zamanında bile bulması pek kolay olmayan bu kayıt ortamlarını nereden bulacağız da kullanacağız. Hadi bulduk diyelim. Peki ya PC'deki imaj dosyalarını nasıl transfer edeceğiz. Belki inanmayacaksınız ama CPC serisi bilgisayarlara bildiğimiz bir PC uyumlu 3.5" disket sürücüyü bağlamak ve buna dosyalarımızı aktarmak o kadar kolay ki. Sanırım zamanında çektiğimiz izdirapların bir nevi ödülü olsa gerek...

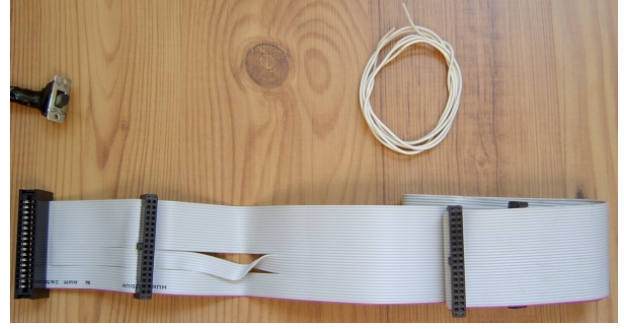
Bir retro bilgisayara PC'den aktarma yapmak istediğinizde karşımıza temel olarak 3 alternatif çıkar:

1. Disket-Kaset ikilisi ya da diğer adıyla al birini vur ötekine biderler.
2. PC ile yapılacak bir kablo bağlantısı
3. Günümüz imkanlarının(Sd-Cf kart veya HDD gibi) kullanımına izin veren donanımlar(MMC64, Sio2SD, DivIDE, TFE gibi).

Bu metotların hepsi CPC için de mevcut. CPC 3" disketlerini bulmak gerçekten zor, kaset ise biraz ölümcül bir sabır gerektiriyor ki zaten demo falan izleyecekseniz de kaset gibi bir alternatiften söz etmek mümkün değil. Kablo bağlantısına hiç ihtiyaç duymadım ve bu sebeple kullanmadım ama C64-Amiga için elimin altında kablo bağlantısı hazır bekletirim hep. Günümüz imkânlarını kullanan donanımlar ise hem ülkemizde kolayca bulunmuyor hem de epey tuzlu. Fakat NightShift2006 partisinde MMC64 almadığıma hala yanarım. Adam o kadar ayağımıza kadar da getirmişti cihazları. Neyse, CPC sözkonusu olunca bir diğer alternatifimiz ise hemen bir PC 3.5" floppy bağlamak. Gerekli malzeme:

1. Bir adet Pc disket sürücü kablosu. Üzerinde 5.25 sürücüler için IDC34 Edge tipi konektörü de olacak.
2. Bir adet 3.5" PC disket sürücü
3. Üç adet kısa kablo parçası veya 2 adet minik açma kapama anahtarı

4. Bir adet disket sürücüyü beslemek için uygun güç kaynağı

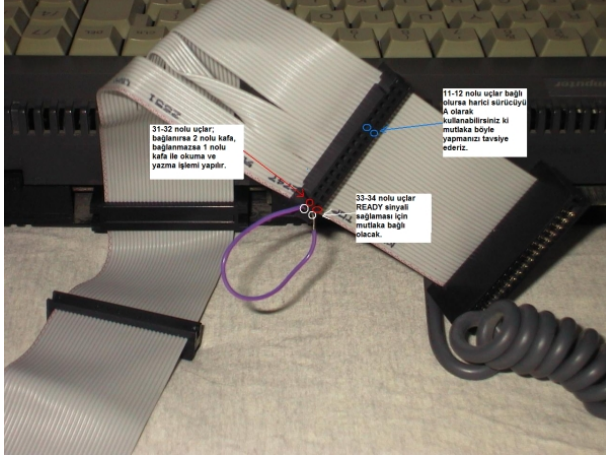


Şekil 1.

Kablomuzun IDC34 Edge tipi, yani 5.25 sürücülere uygun uçlarından birine yakın olan IDC34 ucunu önümüze koyuyoruz. Önce ufak bir kablo parçası ile 33-34 numaralı bacakları kısa devre yapıyoruz. Kablo yerine bulabilirsek uygun bir jumper da kullanabiliriz. Bu uçlar bize, CPC'nin sürekli olarak ihtiyaç duyduğu READY sinyalini sağlayacak ve bunları hiçbir zaman sökmeyeceğiz.

Sonra geriye 2 tane, seçenekli bağlantımız kalıyor. 11-12 numaralı bacaklar bize dışarıdan harici olarak bağlanmış olsa dahi, disket sürücümüzü A olarak gösterme şansı verir. Biliyorsunuz CPC makinalarda dahili sürücü A, harici ise B olarak adlandırılır. Benim tavsiyem bu ucu da kalıcı olarak kısa devre yapıp bırakmanız. Bazı programları B sürücüsünden çalıştırınca sorun çıkartırlar. Hatta bir daha, eski disketleri okutma işlemi haricinde dahili sürücüye ihtiyaç duymayacağınızı düşünürsek, böyle yapmak her açıdan mantıklı. Zaten büyük ihtimalle 3" sürücününüzün lastiği(eyet bu sürücülerde tıpkı teyplerde olduğu gibi lastik var) kopmuştur. Bu yapınca 3.5" sürücünüz A ve 3" sürücünüz B olacak.

Geriye kaldı 31-32 numaralı bacaklar arasına uygun bir anahtar bağlama işlemi. Biliyorsunuz CPC disket sürücüleri de, o zamanın diğer sürücüleri gibi tek kafalıdır ve biz de disketleri ön-arka çevirerek kullanırız. Oysa ki şimdi bağlayacağınız bir 3.5" sürücü 2 kafalıdır ve bu anahtar ile işte bu kafalardan hangisini kullanacağımızı seçiyoruz.



Şekil 2.

Bağlantı olayları bittiğine göre artık kablomuzun IDC34 Edge ucunu CPC 6128 veya CPC 664' ümüzün harici disket sürücü bağlama yuvasına takıyoruz. Maalesef bu kablo CPC 464 modeli ile beraber çalışmaz. Bu modelle beraber kullanmak için elimizde bir adet AMSDOS barındıran sürücü bağlantısı olması lazım. Bu arada belirtmeden geçmeyelim, bu kablunun Sinclair +3 cihazlarla da çalışacağını düşünüyorum. Disket bağlantısı ve disket romu oldukça yakın şekilde uyumlu bu cihazların, disketleri de birbirlerinde sorunsuz olarak okunup yazılabiliyor. İş güçten fırsat bulunca bunu deneyeceğim.

Neyse, kablo bağlantımızı yapıp uygun bir güç kablosunu da disket sürücümüze bağladıysak önce sürücümüze elektrik veriyoruz. Sonra CPC'mizi açıyoruz. Hemen CAT komutu verin ve disket sürücüde hareket olup olmadığını kontrol edin. İçinde disket olmasına gerek yok, sürücü okumaya çalışırsa zaten bunu anlarsınız. Sorun varsa, önce hem CPC hem de disket sürücü tarafındaki kablunun uçlarını ters çevirip bağlayın. Merak etmeyin, bir şey yakmazsınız. Sıkıntı hala devam ediyorsa ready sinyali bağlantısını kontrol edin. Ben hiç sorunla karşılaşmadım ve umarım siz de burayı sorunsuz atlattırsınız.

Şimdi gelelim imaj dosyalarının aktarılmasına. Bu dosyaları nerede bulabileceğinizi ilk yazımızda söylemiştik ama bir kere daha hatırlatalım. Aslında, daha bir sürü yerde karşınıza çıkacaktır bu dosyalar.

<ftp://andercheran.aiind.upv.es/pub/cpc/>

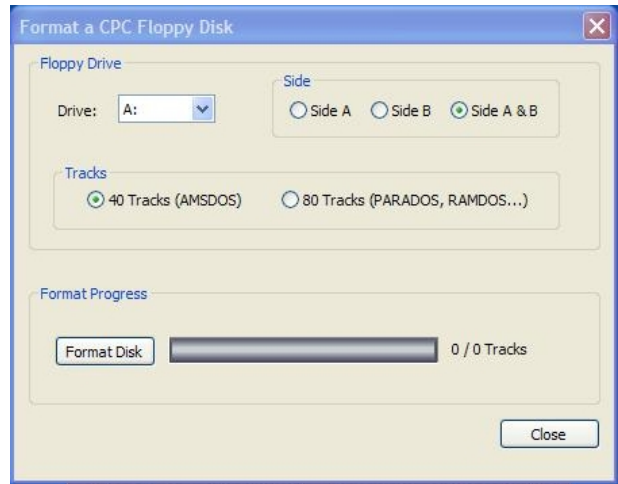
<ftp://ftp.nvg.unit.no/pub/cpc/>

Bulduğunuz veya arzu ettiğiniz DSK imaj dosyalarını yazmak için de birkaç alternatif program olmasına rağmen bence en kullanışlı olan CP [http://www.cpcmania.com/] C [http://www.cpcmania.com/] DISKXP [http://www.cpcmania.com/]. Programı indirdikten sonra önce "FdInstall.exe" dosyasını çalıştırın ve özel bir disket sürücü programını kurun. Bunu bir kere yapıyorsunuz ve sonraki seferlerde sadece "CPCDiskXP.exe" programını çalıştırmanız yeterli.



Şekil 3.

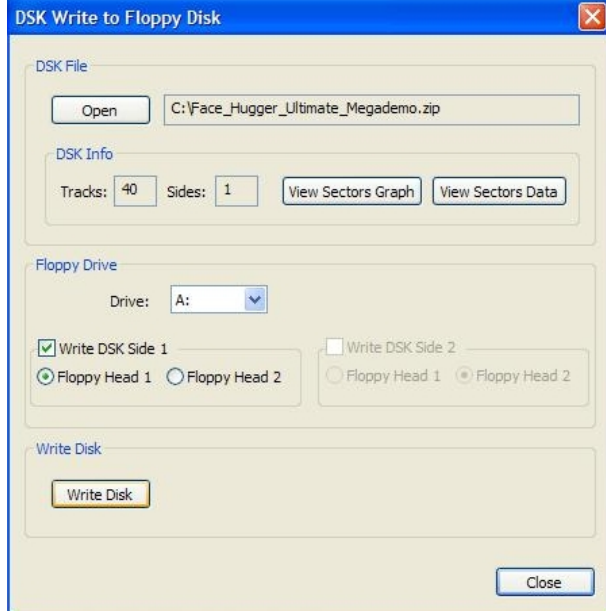
Yeni de olsa, disketlerin nazlı hatta huysuz depolama birimleri olmasından dolayı üzerine kayıt yapacağınız disketi önce formatlamanızı tavsiye ederim. Hemen CPC FORMAT düğmesine tıklayın. Seçeneklerimiz belli: Sürücü seçimi, alt kafa, üst kafa, her iki kafa birden, 40 track ve 80 track. Size tavsiyem her iki kafayı birden 40 track olarak formatlamamız.



Şekil 4.

Format işlemini başarılı bir şekilde geçtiyseniz hemen DSK File -

> Disket resmine tıklayın ve Open ile dosyanızı seçin. Sonra da disket sürücünüzü ve disketin hangi yüzüne yazmak istediğinizi belirleyin. Write Disk düğmesine tıkladığınız vakit 25 saniye içinde disketiniz hazır demektir.



Şekil 5.

Yine benzer şekilde disketlerdeki programlarınızı da DSK imaj dosyası haline çevirebilirsiniz.

Peki burada bitiriyor muyuz? Elbette hayır! Bir son dakika sürprizi olarak şunu söylüyorum: Winape [<http://www.winape.net/>] emülatörü ile yine doğrudan, CPC disketlerini yazıp okuyabilirsiniz. Tek yapmanız gereken aşağıdaki resimde kırmızı daire içine aldığım disket ikonuna basmanız. Sonra A sürücüsünü ve Format olarak Data (SS 40) seçin. Hepsi bu. Bu özelliği yukarıda anlattığımız kabloyu test etmeden önce, imaj dosyasını yazdığınız disketi sağlam mı, tam çalışıyor mu diye test etmek için de kullanmanızı tavsiye ederim.



Şekil 6.

Madem bu kadar şeyden bahsettik, konuya yabancı olanlar için, CPC kullanabileceğiniz Amiga'daki XCOPY benzeri hatta onun da ötesinde özellikleri olan bir program olarak da DISCOLOGIE / DISCOLOGY adını verelim. İlgili FTP sitelerinden kolayca bulabilirsiniz.

Ve bir kere daha gördük ki, Retro aleminin "Dosya Transferi" konusunda kralı CPC'dir!

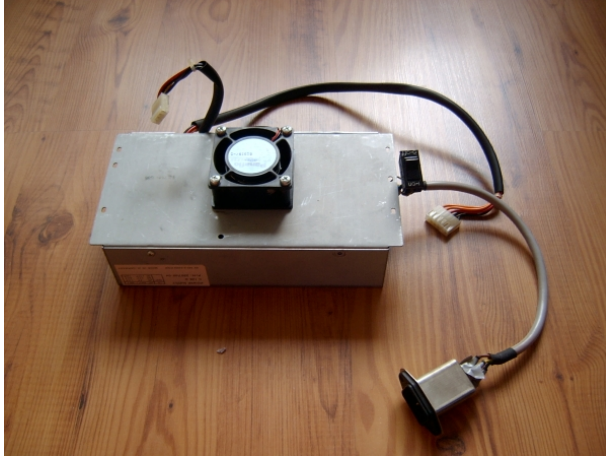
C128D

Maceralarım

Türker 'Alcofribas' Gürevin

Geçenlerde arızalı olarak bir Commodore 128D almıştım. O cihazla yaşadıklarımı tüm iyi ve kötü yönleriyle kaleme almak retro meraklısı biri olarak boynumun borcudur diye düşündüm ve hemen klavyeme sarıldım. Belki birilerinin işine yarar burada anlatılanlar.

Cihaz gelir gelmez önce elektrik verdim ve bana söylenmiş olduğu gibi bir güç kaynağı arızası olduğunu onayladım. Cihazdan çit çıkmamıştı. Bunun üzerine temizlik işlemine başlamak üzere banyoya geçtim ve en ufak vidasına kadar söktüm. Sonrası bildiğiniz cıf-sünger fantezisi işte... Burada önemli bir şey yok. Birkaç günlüğüne de cam kenarında kurumaya bıraktım.



Güç kaynağı

Şekil 1.

Sonra bir gün biraz kafamı dağıtmak maksadıyla cihazı tekrar toplamaya ve yapabilirsem arızalarını gidermeye karar verdim. Anakartı kasaya monte ettim, güç kaynağını vidalamadan yerine oturttum ve tekrar voltaj verdim, sonuç aynıydı. Tabii bir banyo ile ferahlayıp çalışacağını düşünmüyordum ama olsun belli olmaz. Ray Carlsen [http://personalpages.tds.net/~rcarlsen/cbm.html] 'ın Commodore ürünlerine yönelik tamirat ipuçları barındıran sayfalarına gidip C128D ve bunun güç kaynağı hakkında birşeyler var mı diye baktım. Evet, birşeyler vardı ama çok az ve yetersizdi. Güç kaynağını yerinden çıkarttım ve kapağını söktüm. Görünüşte akan kokan bir şey yoktu.



Güç kaynağının içi

Şekil 2.

Parçaları ölçmeye başladım ve 470uF kondansatöre geldiğimde durdum. Arızalı idi ve ilginç olan, daha önce başka C128D cihazlarda da aynı kondansatör arızası ile karşılaşmış olmamdı. Acaba bu kronik bir C128D arızası idi ve bu cihazlar da bozulduktan sonra sahipleri bir kenara atıp PC'ye falan mı geçmişti yoksa o kadar kondansatörün içinde bir tek bu mu zamanla bozuluyordu. Bu konuda net bir fikrim yok.



Arızalı 470 uF 16V kondansatör

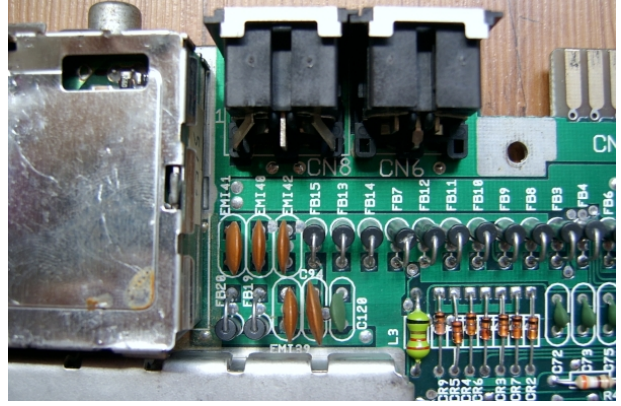
Şekil 3.

Neyse, kondansatörü değiştirdim ve cihaza elektrik verdim. Güç kaynağı çalışmaya başladı. Makinada birtakım hareketler oldu ama görüntü yoktu. Biraz oynattım ettim, görüntü geldi gitti. Temassızlık mı diye epey bir uğraştım. Sonra dedim ben bunu bir de TV ile deneyeyim. Bu esnada Msn'den LW3D'ye "beni rahatsız etme, TV yanına gidiyorum işim var dedim". Kendisi anla-

yıllı bir gençtir. Sustu ve bekledi. Arada dayanamamış ve birkaç link yollamış. Ama bunlar nedense bu aralar kanji alfabesinde oluyor. Tabii ben de ciddiye almadım. Her zamanki gibi "sen bunu alırsın, aslansın, kaplansın, hem 4000 yen dediğin nedir ki? Bugün Okinawa'da o paraya üç sushiburger zor yersin" dedim.

Evet, TV çıkışından görüntü aldım. Oh be! dedim. Bu oh be, avea'nın tarifesi duymamdan ileri gelmedi tabii ki. Cihaz C128 modunda açıldı ama ekranda 2 tane @ işareti çıkmıştı. Çok dikkate almadım ve GO64 yazdım. Emin misin falan filan sorularından sonra küt diye C64 mavisi ve "out of memory in 0" hatası geldi karşıma. Hemen Ray Carlsen yaptım ve bunun bir ram hatası olduğunu öğrendim. Özetle şunu diyor "eğer c128(122365) ve c64(38911) modlarında free bytes olarak bu rakamlardan farklı bir rakam varsa ve/veya ekranda garip karakterler çıkıyorsa kesin ram arızası mevcuttur". İyi de benim rakamlar tam olarak aynı idi ama ekranda 2 tane garip karakter vardı. Ram çiplerinde herhangi bir ısınma var mı diye kontrol ettim, lakin kayda değer bir fark yoktu. Cihaza bir C64 kartuş taktım, baktım kartuş ekranında bile garip karakterler çıkıyor ve kartuşun içindeki programların hiçbiri çalışmıyor. Disket sürücü bağladım program listesi aldım. Bunda bir sorunla karşılaşmadım. Ray abinin bahsettiği bir diğer faktör olan U14 ve U15 (74LS257A) kontrolü yapmak için sökme işlemine girişmedim çünkü elimde bu entegreden yoktu. Ramları arızalı kabul edip acaba hangisi sorusuna yanıt aramaya başlamıştım ki Ray abi bu konuda şunu demiş:"Ekranda yazan rakamdan hareket ederek hangi ram slotunda arıza olduğunu bulmak mümkünse de ben bunu bugüne kadar başaramadım, size tavsiyem piggyback metodunu kullanmanız". Allah Allah! Piggback de ne olakı diye düşünürken jeton düştü. PiggyBack [<http://en.wikipedia.org/wiki/Piggy-back>] dediği bizim için uzuneşek veya deve güreşi ile anlatılabilecek bir şey. Kısacası üstüne bindirme diyebiliriz. Bir adet sağlam entegreyi sırası ile tüm ramlar üzerine oturtuyorsun ve cihazı açıyorsun. Değişen birşey var mı yok mu diye bakıyorsun. Varsa ne mutlu sana. Benim şansına ilk turda hiçbirinde sorun çıkmadı. Dedim herhalde Murphy kanunlarından kaçınıcı olduğunu bilmediğim bir taneye denk geldik yine. Başa saralım canım kardeşim dedim ve bir tur daha geçtim. Hah! İşte bu sefer yakaladım namussuzu. Garip karakterler kayboldu. C64 moduna geçtim ve kartuştan bir program çalıştırdım. Bunda da sorun yoktu. Hemen havaya sarıldım arızalı çipi söküp yerine önce enfes bir soket taktım, sonra üzerine sağlam çipi. Cihazı çalıştırdım ve tekrar kontrol ettim. Herşey sorunsuzdu.

Ama ben hala sadece TV'den çıkış alabiliyordum. Composite arızası için cihazı tekrar monitöre bağladım. Bunu da giderirsem 3 basit arızadan sonra enfes bir C128D olacaktı elimde. Composite çıkıştan görüntü gelmiyordu ama gelmediği zamanlarda da ekranda bazı kaymalar ve flu birşeyler mevcuttu. Kimi zaman da geliyordu. Soğuk lehim olabileceğini düşünerek önce composite çıkışla bağlantılı bazı bacıkların lehimlerini tazeledim. Ama nafile, anlamsız bir şekilde görüntü bazen var bazen yok. Soğuk lehim seçeneğini de bir nebze olsun aşmıştık. Kartın üzerinde akım varken ölçüm yapmak için harekete geçtim ve ölçüm uçlarını değiştirdiğim anda görüntü geldi. Uçları çektim, yine kayboldu. Dedim ki, ya şase ya da bir parça da sorun var ve devre tamamlanınca görüntü geliyor. Hemen temas alanımı biraz daha daralttım ve EMI 40-41(100pF) kondansatörlerinde de sıkıntı olduğunu yakaladım. Bunların hepsini sıra ile değiştirdim.



Değiştirilen kondansatörler

Şekil 4.

Ve nihayet capcanlı görüntüsü ile C128D karşımda idi. Güle güle kullanayım artık...

Coze'nin Amiga Köşesi

Arda 'CoZe' Karaduman

Merhaba arkadaşlar,

Amiga sahiplerinin en büyük sorunlarından biri, PC ve Amiga arası dosya transferi konusudur. İnternette bir program indirip Amiganızda kullanmak istediğinizde, veya Amiganızda yarattığınız bir dosyayı PC'ye geçirmek istediğinizde bir şekilde her iki sistem tarafından da kullanılabilen bir yol bulmanız gerekir. Bu yazıda bu yolları inceleyeceğiz.



Şekil 1.

Floppy Metodu

Metodu

Amigamıza Floppy disketler vasıtasıyla veri aktarmak mümkün. Peki bunu nasıl yapabiliriz ? Öncelikle bazı konulara dikkat etmemiz gerekiyor. Amiga disketleri, 880Kb yer kaplayan özel bir Amiga formatı ile formatlanmıştır. PC disketleri ise 720 Kb yer kaplayan FAT 14 formatını kullanır. Bu haliyle Amiga disketlerini PC'de, PC disketlerini Amiga'da direk olarak kullanmamız mümkün değil.

Peki ne yapabiliriz ? Eğer Amiganızda kickstart 2.0 ve üzeri ve buna uygun bir workbench varsa, Amiganızda PC disketleri okumanızı sağlayan crossdos dosya sistemini kullanabilirsiniz. Burada dikkat etmemiz gereken husus, 1.44 Mb formatlı HD disket-

leri kulanamayacağımız. Ancak 720 Kb DD formatlı disketleri kullanabilirsiniz.

Bunun için gerekli device, workbench'te storage/DosDrivers dizininde bulunmaktadır. Burada bulunan PC0 ikonuna çift tıklayın. Artık DF0 sürücünüzde 720 Kb formatlı PC disketlerini okuyabilirsiniz.

Peki bu 720 Kb formatlı disketleri nereden bulacağız ? Piyasada bulunan hemen tüm disketler 1.44 Mb HD disketlerdir. Bu disketlere 720 Kb format atabilirsiniz. Ancak windows XP kullanıyorsanız, XP bu eski format seçeneğini format menüsünden kaldırdığından 720 Kb format atamazsınız. Ama DOS komut istemi altından bu işlemi yapabiliriz. Bir DOS komut ekranı açın ve aşağıdaki komutu girin.

format /T:80 /N:9 a:

Bu komut ile disketimizi 720 Kb formatladık. Artık disketinizin içine Amiga tarafına geçirmek istediğiniz dosyalarınızı atabilirsiniz. Eğer HD bir disket kullandıysanız, sürücüde HD/DD ayrımı yapılmasını sağlayan disket üzerindeki write protect tabının karşı tarafındaki tabı bir şekilde kapatmanız gerekiyor. Tavsiyem ilk atacağınız dosya (eğer yoksa) Lha olmalı. Lha ile dosyalarınızı PC tarafında sıkıştırıp Amiga tarafında açabilirsiniz. Bu şekilde bir diskete daha çok dosya sığdırabilirsiniz. Başka bir güzelliği ise dosyalarınızın isimlerinin bozulmaması. PC disketlerinin kullandığı dosya sistemi klasik DOS kısıtlamaları içerdiğinden dosya isimleri 8, dosya uzantıları 3 karakteri geçememektedir. Amiga dosyalarında böyle bir kısıtlama olmadığından bu diskete attığınız amiga dosyalarının isimlerinin değiştiğini görebilirsiniz. Dosyaları bir Lha arşivine koyup bu şekilde Amiga tarafında geçirdiğinizde bu problem ortadan kalkar.

SCSI Metodu

Floppy metodunu workbench 2.0 üzeri olan herhangi bir Amiga'da kullanabilirsiniz. Bunun dışında eğer Amiganızda bir SCSI sürücüsü varsa, PC ve Amiga'dan ortaklaşa erişebileceğiniz bir SCSI medyasıyla da bu işi halledebiliriz. CD-Rom bunlardan bir tanesi. ZIP ve MO gibi taşınabilir medyalarında kullanabilirsiniz. Tabi ki Floppy metodunda olduğu gibi bu medyaları hem PC hem Amiga tarafında okuyabileceğiniz ortak bir dosya sisteminde formatlamanız gerekecek. Burada ufak bir sorunla karşılaşabilirsiniz çünkü workbench ile gelen crossdos, Floppy dışındaki medyalara destek vermiyor. Bu durumda crossdos'un full sürümünü bulmanız gerekebilir, veya aminet'teki fat95 dosya sistemini deneyebilirsiniz.

Dosya sisteminin dışında bu medyaları mount edecek mount dosyalarına ihtiyacınız olacak. Kullandığınız medyanın kapasitesine bu dosyalar değişebilir. Aşağıda MO medyası için kullanabileceğiniz mount dosyalarını bulabilirsiniz.

http://home.freeuk.net/markk/Amiga_MO_FAQ/mount_files.html

Seri Kablo Metodu

Kullanabileceğiniz bir başka metod PC ile Amiga'nızı bir seri kablo vasıtası ile bağlayıp haberleştirmek. Bu oldukça etraflıca incelenmiş bir konu olduğundan çok ayrıntısına girmeyeceğim.

Amiga Forever gibi bu işlemi kolaylaştırıcı paketlerde mevcut. Türkçe içerikli en büyük dökümantasyon projesi olan Amiga Dökümantasyon Projesinde bu işlemi ayrıntılarıyla anlatan bir yazı bulabilirsiniz.

Seri kablo metodunun bir negatif yönü bağlantı hızının yavaş olması. Bu Amiga seri portunun PC seri portuna göre yavaş kalması sebebiyle oluşan bir durum. SilverSurfer gibi hızlı seri port sağlayan arabirimlerle daha hızlı bir bağlantı sağlayabilirsiniz.

PCMCIA Metodu

Amiga 600 ve 1200 sahiplerinin kullanabilecekleri bir başka metod ise PCMCIA kartuş yuvası üzerinden dosya transferi. Her ne kadar günümüz PCMCIA kartları ile uyumlu olmasada bu yuva ile uyumlu adaptörleri bulmak hala mümkün. Amiga PCMCIA veriyolu 16 bit olduğundan aldığımız adaptörün 16 bit olduğuna dikkat etmeniz gerekiyor. Eski 16 bit standardı PC Card, yeni 32 bit standart ise Cardbus olarak adlandırıldığından bu tanımlamalar adaptörünüzü seçerken size yardımcı olabilir.

PCMCIA yuvasında Compact Flash, SD/MMC gibi medyaları kullanmanızı sağlayan adaptörler mevcut. Yanlız öncelikle Amiganızda CFD (Compact Flash Driver) ve fat95 dosya sisteminin kurulmuş olması gerekiyor. Bu yazılımları Aminet'ten ücretsiz olarak indirebilirsiniz. Kullanmak istediğiniz medyayı önce PC'Nizde FAT olarak formatlayıp sonra Amiga'nızda mount edebilirsiniz. PCMCIA'nın sunduğu bir başka olanak ise Ethernet kartı kullanımı. 16 bit bazı çipsetleri destekleyen sürücüler yine Aminet'te mevcut.

WINUAE Metodu

Kullanabileceğiniz bir başka metod ise Winuae üzerinden dosya alışverişi yapmak. Bu metodu kullanabilmek için Amiganızda harddisk bağlayabileceğiniz bir arayüz olması gerekiyor (SCSI, IDE gibi). Winuae emülatörü, Amiga formatlı Harddiskleri mount edebilecek şekilde tasarlanmıştır. Amiga harddiskinizi kısa bir süreliğine PC'ye takıp atmak istediğiniz dosyaları geçirebilirsiniz. Tüm yollar içinde (Ethernet dahil) en hızlı veri transferinin bu yolla yapılabildiğini söylemeliyim. Eğer yüksek miktarda veri transferi yapacaksanız bu yöntemi tercih etmelisiniz (Bir kaç Gigabyte'lık WhdLoad arşivleri gibi). Amiga 600 ve 1200'lerde kullanılan 2.5 IDE Harddiskleri PC'nize ufak bir adaptör yardımıyla bağlayabilirsiniz (Tabi PC'nizde IDE portu olduğunu varsayıyorum, bazı yeni anakartlar artık sadece SATA ile geliyor). Eğer Amiga harddiskiniz SCSI ise, PC'nize bir SCSI kart almanız gerekecek. Fazla masrafa girmeden temin edeceğimiz en ucuz SCSI kartları bile işinizi göreceklerdir.

Bu yöntem ile formatlanmamış bir harddisk'i WinUAE altında formatlayıp Amiganızda kullanmanızda mümkün. Bu şekilde gerçek Amiga üzerinde workbench kurulumu esnasında yapacağınız disket değiştirme eziyetinden de kurtulmuş olursunuz. Ayrıca herhangi bir driver, yazılım kurulumu gerekiyorsa bunları direk harddiskinize atabilirsiniz.

Daha önce Amiga tarafından formatlanmamış harddiskleri WinUAE altında görebilmek için ise WinUAE'yi bir parametre ile başlatmanız gerekiyor. WinUAE, kullanıcıların PC harddisklerini

kaza ile uçurmaması için PC formatlı harddiskleri görmeyecek şekilde programlanmıştır. Ama komut satırına - disableharddrivesafetysafteycheck parametresini vererek WinUAE'yi çalıştırırsanız bu korumayı by-bass edebilirsiniz. Tabi ki bu noktadan sonra harddisk seçiminde çok dikkatli olmanızda fayda var. Zira yapacağınız bir hata sisteminizde telafisi mümkün olmayan kayıplara neden olabilir.

Samba Metodu

İnceleyeceğimiz son metod ise Samba üzerinden PC Amiga arası dosya alış verişi yapmak. Bu metod için doğal olarak Amiganızda bir network kartı olması ve PC ve Amiganızın sorunsuz olarak ev içi networküne bağlanmış olması gerekiyor.

Bu yöntemin güzel bir artısı, Amiganıza aynı zamanda internet bağlantısı sağlaması. İnternete bağlı bir Amiganın zaten PC ile fazla dosya alış verişi yapmasına gerek kalmıyor, birçok şeyi direk internette indirmenin daha pratik olduğunu söyleyebilirim. Tabi burada Amigamızı nasıl networke bağlayabiliriz sorusu akıllara gelecektir. Amiga 2000/3000/4000 serisi kasalı bir Amiga'ya sahipseniz, Individual Computers firması tarafından üretilen X-Surf ethernet kartlarından satın alabilirsiniz. Bu kartlar hala üretilmekte ve çeşitli Amiga satıcılarından alınabilmektedir.

Amiga 1200 ve 600'ler için ise oldukça ucuz ve pratik olan PCMCIA ethernet kartları mevcut. Aminet'teki driver'ın desteklediği çipsetleri inceleyip, almak istediğiniz kartın desteklenip desteklenmediğini önceden kontrol etmenizi tavsiye ederim.

Amiga 500'ler içinse durum biraz daha karışık. Yine çeşitli seçenekler mevcut ama oldukça zor bulunan parçalar gerektiriyorlar. İki amiga 500 yan genişleme yuvasını Zorro 2 yuvasına çeviren adaptörlerden bulmak. Bu genişleme yuvasına direk takılabilen ethernet kartları da mevcut ama oldukça zor bulunuyorlar ve destekledikleri network protokolleri biraz eski. Network'ü kurarken zorlanabilirsiniz.

Diğer bir metod ise Amiga 500 clockport kartlarından takıp buraya bir subway clockport USB kartı takmak. Subway ile USB üzerinden ethernet çıkışı yapabilirsiniz (Bazı USB-Ethernet kartları, Poseidon USB sürücüsü tarafından destekleniyor). Ölme eşşğim ölme olarak adlandırabileceğimiz bu yöntemin artısı, gerekli olan parçaların hepsinin hali hazır üretilen ve kolaylıkla elde edilebilen ürünler olması. Eksi tarafı ise Subway'in biraz pahalı olması ve çalışmak için en az 68020 işlemci istemesi olarak gösterebiliriz (Subway, normalde Amiga 1200 clockportunda çalışması için tasarlandığından 68000 desteklemiyor).



Şekil 2.

Bir Őekilde Amigamızı network'e baēladıktan sonra PC'de paylaşmak istediēimiz dizini paylaŐıma aēıyoruz. Burada size tavsiyem, Amiga üzerinde bir dizini paylaŐıma aēmak yerine, PC üzerinde bir dizini paylaŐıma aēın. Amiga üzerinde samba sunucusu ok verimli alıŐmıyor. Yine Aminet üzerinden Sambafs dosya sistemini indirebilirsiniz. Sambafs'i kullanarak PC üzerinde paylaŐtıēınız dizine Amiga üzerinden eriŐebilir ve dosyalarınızı transfer edebilirsiniz.

PC ve Amiga arası dosya transferi iin syleyeceklerimiz Őimdilik bu kadar. Bir daha ki sayıda yeni piyasaya ıkan Deneb Zorro2/3 USB kartı incelemesi ve baŐka donanım tanıtımları ile karŐınızda olacaēız.

Arda 'CoZe' Karaduman

İlk Partim Rehberi

Bilgem 'Nightlord' Çakır

Yazarın Notu: Bu yazıyı 27 Şubat 2007 tarihinde yazmıştım. Yıllardır Türkiye'deki partilere gelen pekçok yeni insanın ilk partisinden biraz daha zevk almasını sağlamaya çalışan bu yazıyı artık Plazma bünyesinde de yayınlamam istendi hep. Ben de sonunda bu yazıyı Plazma'da yayınlıyorum.

İşin enteresan tarafı üzerinden beş yıl geçmiş olmasına rağmen yazıyı bugün okuduğumda verilen öğütlerin ve yapılan tasvirlerin bugün de hayli geçerli olduğunu söyleyebilirim. Scenerların tanıldığı kısımlar biraz eskimiş elbette. Burada adı geçen bazı scenerlar artık başka yerlerde, bazı scenerlar "yeni isim" falan diye tanıtılıyor, oysa ki şimdi "müdevim" olmuşlar "üstad" olmuşlar. Ama buna rağmen yazının orijinaline değişiklik yapmama kararı aldım. Ne de olsa bu yazı uzun soluklu bir rehber olmakla beraber aynı zamanda bir de fotoğraf karesi.

Bu arada bu yazının bir de 2008 yılında Ref tarafından yapılmış süper bir fotoroman versiyonu var. Kaçırmayın derim.

Giriş

Yaklaşan bir demo partisini duyduunuz. İlginizi çekti ama kafanızda soru işaretleri var. "Nasıl bir ortam olacak? Kimler gelecek? Tanıdık olmazsa ne yapacağım ben? " gibi soruları olanlar için Türkiye'deki scene partilerini, ortamı ve içindeki insanları tanıtan bir rehber hazırlamaya karar verdim. İlk partinize giderken kafanızdaki soruları azaltıp daha zevkli bir parti geçirmeniz için yapmanız gerekenler aşağıda.

Günler ve Durumlar

Geldiğiniz gün ve saate bağlı olarak farklı bir ortam bulacaksınız. Eğer partinin başlarında geldiyseniz, mekanda 5-10 kişi olacak. Bunların büyük bölümü de organizasyonda görevli olacak. Bu kişiler sizi gördüklerine çok sevinecek. Kim olduğunuzu soracak kısa bir muhabbet yapmaya çalışırken başka bir organizatör onları çağırarak ve bir yerlere koşturmaları gerekecek.

Bu olayın negatif yönü bu saatlerde ortalık biraz boş olabilir. Eğer ses sistemi falan kurulmuş ise zaten ortamda scene müzikleri çalmaya başlamıştır. Büyük ekranda demo gösterimi de olabilir. Bu saatlerde mekanda olan bir parti acemisi için en zevkli olay, eğer biraz grup ve scenerların adını duymuşluğu varsa, gelen scenerların kim olduğunu tahmin etmeye çalışmak olur. Genelde gruplar zaten mekana kalabalık olarak gelirler. Şöyle bir dönüp bakarsınız ki "ooo Resident tayfası gelmiş". Daha old school gruplar ise mekana kucaklarında bir sürü makine ile beraber gelirler. Bu adamlar, genelde müzik compoya yapacağı müziği kendi c64'ünde tamamlamak isteyen müzisyenler veya grafiğe son "smooth çekme" işlemini tamamlamak üzere hacklenmiş Amigasında deluxe paint açan grafikerler olabilir.



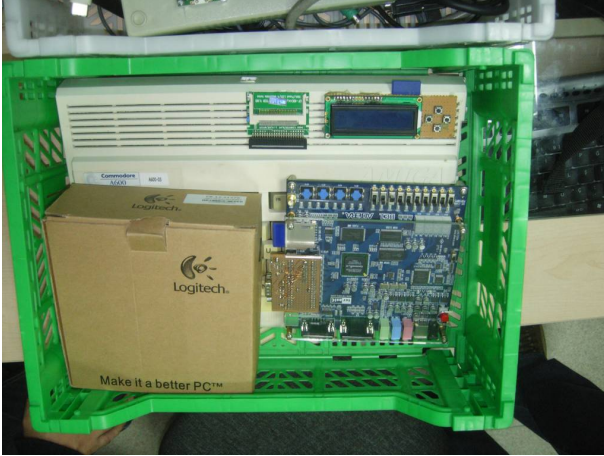
Şekil 1.

Genelde bu ilk yerleşme aşamasında insanlara gidip ne yaptıklarına bakabilirsiniz. Bu esnada çok muhabbet dönmeyebilir. Ama insanlar sistemlerini kurduktan sonra zaten muhabbet edecek adam arama moduna geçerler. O sırada çılginca kaynaşsınız haberiniz olmaz.

Cuma gecesi geç saatlerde muhabbet ilk zirvesini yapar. Cuma gecesi saat 10 civarlarında hala mekandaysanız büyük olasılıkla mekanda oluşan kalabalık sohbet çemberlerinden birinde bulursunuz kendinizi. Bunlara "MJSÇ" (Multi Jenerasyon Sohbet Çemberi) denir. Bu çemberlerde genelde 3 jenerasyondan 2'şer, 3'er scener (80'ler, 90'lar, 2000'ler) artı mekana ilk defa katılan ve kendini kaptıran 6-7 yeni kişi olur. Toplam 15-20 kişi eski günlerden, eski oynanılan oyunlardan, gençken yapılan başarısız ama çok komik oyun yapma girişimlerinden falan bahsediler. Bu esnada karnınıza ağırlar girmiş halde gülerken saatin 04.00 olduğunu farkedersiniz. Bir kenara çekilip 3-4 saat uyumak iyi olabilir.

Cumartesi günü mekan artarak hareketlenmeye devam eder. Bu esnada ortamda artık binbir türlü hardware üzerinde insanlar birşeyler yapmaktadır. Ayrıca adını duymuş olabileceğiniz bayağı efsaneleşmiş adamların sessiz ve mülayim şekilde ortamda dolaşan veya bir köşede birşeyler yapan kendi halinde adamlar olduğunu görürsünüz. Bu adamlar bir yandan "cool" görünürken yanlarına gidip tanışsınız sizinle seve seve muhabbet eder. Hele de yaptıkları şeyle ilgili sorular sorarsanız, çeneleri düşüp her sorunuzu cevaplamaya başlayacaklardır.

Ayrıca ortamdaki insanlara bir bakarsanız etrafta sizin gibi ilk defa gelen ve sessiz sessiz ortamda dolaşip ekranlara bakan insanlar görebilirsiniz. Şimdi bu insanlarla muhabbete girebilirsiniz ve pekçok yakın arkadaşlık aslında böyle başlar. Tanışıp artık mekanı incelerken iki kişi olarak dolaşmanın zevkini çıkarırsınız. Böylece gördüğünüz şeylerle ilgili yorumları paylaşır genelde seminerleri beraber izlemeye başlar ve compoları da beraber izlersiniz. Hatta partiden sonra gaza gelip beraber grup kurma olasılığınız da yüksektir.



Şekil 2.

Peki ilk muhabbeti nasıl başlatacaksınız. Eğer siz de çoğumuz gibi çekingen biriysezi endişelenmeyin. Ben şimdi bu olayı tamamen çözeceğim. Bu benim kişisel tecrübedir ve şimdiye kadar çok işe yaradı. Bütün yapmanız gereken şu adımları takip etmek

1. Mekanda piksel grafik çizmekte olan bir grafiker bulun. Çoğu zaman insanlar grafikerlerin başında toplanır, çünkü grafikerleri iş başında izlemek gerçekten zevklidir. Aynı şeyi bir coder için söyleyemezsiniz mesela. Nitekim zamanında TRT2'de yayınlanan koca kafalı ressamın programını hipnotize olup saatlerce seyretmiş çok insan vardır.
2. Yüksek sesle (ama saygı ve şaşkınlık ifadesi olarak) "Obaaaa abi inanılmaz ya" deyin.
3. Bu noktada birkaç şey olabilir:
4. Eğer siz de bir grafikerin başında bekliyorsanız ve başka biri gelip de "obaaaa abi inanılmaz yaa" derse, hemen siz de atlayıp "sorma abi ben de burda şok halde izliyorum sabahdan beri" diyerek karşılık vermeyi unutmayın. Daha sonra ileriki safhalarda "sen de mi Nightlord'un ilk gelenler için hazırladığı rehberi okudun heh he" diye muhabbeti iyice samimi hale getirebilirsiniz. Bu esnada "valla sağolsun Nightlord ne iyi kalpli bi insan" diyebilirsiniz mesela. Yani muhabbet olsun diye yanlış anlamayın.

Bakın ne kadar kolay:

1. grafiker bul
2. "obaaa..." de tepki al
3. veya "obaaa..." diyene tepki ver.

MJSÇ'lere katılım da bir diğer kolay kaynaşma yoludur. Bunlarda kimseyi tanımanıza gerek yoktur. Bi yerlerden yüksek kahkahalar yükseldiğinde oraya gidin bir MSJÇ bulacaksınız. Bir

sandalye çekip yanaşın. Hiç birşey demeden oturup olaylara gülmeye başlayabilirsiniz. Ya da oturmada "Ben de katılabilir miyim" diyebilirsiniz isterseniz. Bu durumda birileri hemen "tabi ne demek... merhaba isim ne? Nick (yani scenede veya forumlarda kullandığınız takma isim) ne?" falan diye zaten sizi hemen muhabbete çekecektir. Zaten sadece muhabbetleri dinleseniz bile çok iyi vakit geçireceğiniz garantidir.

MJSÇ'ler en çok yemek saatleri ve Cuma ile Cumartesi geceleri olur. Bazen sabaha kadar sürebilirler. İstedığınız zaman MJSÇ'den ayrılabilirsiniz.

Bazı ipuçları:

1. Scener'lara yaptıkları şeyleri sorun. Size göstermekten büyük mutluluk duyarlar. Aklınıza gelen herşeyi sorun.
2. Bazı legendlarla mutlaka ama mutlaka tanışın. Bu konuya daha detaylı eğileceğim birazdan ama Türkiye'de bir partiye gidip de Vigo, Turbo, Hydrogen, Wisdom, Spritus, Anesthetic, Skate, Flexi gibi (daha da var nice legendlar) adamlarla bir kere el sıkışmadan mekandan ayrılmayın. Onların birşeyler üretme gazının size de bulaştığını hissedebilirsiniz.
3. Bazen bazı elemanlar ücra bir köşeye kapanıp compolara birşey yetiştirmeye çalışabilir. Bu adamlar şu an yaptıkları için compo esnasındaki etkileyciliği azalması diye göstermek istemeyebilir. Hoş görün. Zaten siz kibarca "bakabilir miyim?" diye sorarsanız, onlar da kibarca neden göstermek istemediklerini açıklayacaktır.
4. Mekanda rahat olun aklınıza takılan birşey olursa organizatörlere sorun. Organizatörler size seve seve yardım eder veya edecek başka birini bulur. Parti tecrübesi olan herkes de size yardım etmek için can atacaktır.
5. Eğer teknik veya sanatsal dallardan birine ilginiz varsa bu konularda ortamda olan iyi adamlara sorular sorun. Hangi araçları neden tercih ettiklerini öğrenin. Bunlar size hep fikir verecektir.

Bazı tanışacağınız Scenerlar hakkında bilgi

Vigo: Türkiye'nin en eski ve en çok tanınan scenerlarından biri. Mekana girdiğinizden hemen sonra etrafında insanların toplandığı herkese mutluluk saçan bir adam göreceksiniz işte o Vigo. Kaçırmanız imkansız. En eski ve köklü gruplardan Bronx grubunun liderlerinden. Fırtınalı bir scene geçmişinden sonra son 3-4 yılda Türkiye'de scene'in gelişmesi için en çok çaba sarfedenlerden biri. Onlarca platformda yüzlerce ürünü var. Vigo hakkında ayrıntılı bilgi için:

<http://ugur.ozyilmazel.com/>

<http://www.bronxwhq.org/>



Şekil 3.

Turbo: Gerçek bir legend daha. Dünyadaki bütün zamanların en iyi grafikerlerinden biri. Onu iş başında izlemek bir insanın sahip olabileceği en büyük şanslardan biri. Bronx'un kurucularından ve daha pek çok karpuzu daha aynı koltukta taşıyor. Ayrıntılı bilgi için bronx sitesine bakın ve partiye gelin

Spaztica: Türkiye'nin ilk scenerlarından. Şu anda Türk scenerların en çok bir araya geldiği tr-demoscene forumunun yöneticisi. Hem teknik hem grafik hem de web ile ilgilenen, engin bir genel kültüre sahip, tanışılması gereken ilginç bir kombinasyon. Ayrıntılı bilgi için:

<http://www.obsesif.net/>

Hydrogen: Mutlaka ama mutlaka tanışmanız gereken bir kişi. İkinci jenerasyon scenerlardan. Tutarlı özenli ve mükemmeliyetçi yapısı ile hem grafik hem müzik alanında aktif. İstanbul MMORPG oyununun grafikerlerinden. Scene'de yalnızca kendi ürünleriyle ilgilenmeyip bütün scene'in gelişmesi için çaba harcayan, Türk Scene'inin 2000'lerde yeniden toplanmasına ortam sağlayan 7dx partilerinin organizatörlerinden. Hydrogen'i yazıyla anlatmak pek mümkün değildir. Bizzat tanışmanız lazım. Ayrıntılı bilgi için:

<http://noname.c64.org/csdb/scener/?id=7730>

Wisdom: Benim şahsen hayranı olduğum bir scener. 90'ların ortalarında yaptığı kaliteli releaseler ile o zamanlar aklımızı başımızdan almış bir guru. Türkiye'nin gelmiş geçmiş en iyi C64 coder'ı. Aynı zamanda çok iyi bir muzisyen. Bir dönem dünyanın en iyi müzisyenlerinin yer aldığı Blues Muz' grubuna davet edilmiş bir SID gurusu. Kendisi gibi kaliteli adamlardan oluşan Crescent grubu (Beast ve Impetigo) ile beraber partilere tam teşekküllü olarak gelir genelde müzik compoyu kazanır gider. Scene tarihi ve felsefesi ile ilgili engin bilgisi benzersizdir.

<http://noname.c64.org/csdb/scener/?id=1108>

Skate: Bir diğer C64 gurusu daha. Skate ile tanışmak için sizin birşey yapmanız gerekmez. O zaten çok sosyaldır ve partilerde etraftaki yüzünde soru işareti gördüğü herkesi tespit edip gider

tanışır ve yardım eder. Bir nevi Vigo gibidir bu bakımdan. Kaçırmanız imkansızdır. Aynı zamanda son zamanlarda C64 dışı platformlarda da aktiftir. Dolayısıyla herhangi bir platformda herhangi bir ürün yapmak isterseniz her konuyu Skate'e danışabilirsiniz. Her platformda geniş bilgiye sahiptir (sanırım bu biraz da Bronx ekolü) ama özellikle C64 üstünde hem Türkiye'de hem de Avrupada isim yapmış bir kişidir.

<http://noname.c64.org/csdb/scener/?id=8375>



Şekil 4.

Spritus: Türkiye scene'inin bana göre Morpheus'udur. Yani Matrix'e karşı verdiğimiz savaşta dengeyi bizim lehimize çeviren kişi olmuştur. Harika bir grafiker ve çok iyi bir liderdir. Resident grubunun kurucusu ve lideri olarak Türkiye'de son 3-4 yılda PC scene'in oluşması ve güçlenmesini sağlamıştır. Aynı zamanda kendi kabul etmese de iyi bir coder'dır. Bir partide tanıştıktan sonra hayat boy bağlantıyı kaybetmek istemeyeceğiniz süper de bir dosttur. Türk Scene dergisi Plazmanın editörü idi.

<http://resident.tr-demoscene.info/>

Moldibi Brothers: Endo ve Datura olmak üzere iki tanedirler. Datura çok az konuşan psikopatçasına usta bir grafikerdir. 2005'e yaptığı "notorious frog" çalışmasıyla damgasını vurmuştur. Avrupa'da insanlar resmin elle yapıldığına inanmamış fotoğraftan çevrildiğini düşünmüştür. Endo ise "ben pek anlamam" havalarda dolaşan bir garip coder'dır. 8 saat içinde bir oturuşta sıfırdan 7d4-type adlı shoot'em right oyununu yaptığını kendi gözleriyle gördüm. Dolayısıyla görülebileceği gibi biraz "yalançı" bir kişidir. Bir gün canı sıkılacak ve gidip 4 tane dünya rekorlu demo parti kodlayacaktır (yaklaşık 2 saat içinde). Moldibi biraderlerle tanışmak çok kolaydır. Yanlarına gidilip "abi ben bugbomber ile ilgileniyorum" veya "ben lemmings oyunu yapmak istiyorum, siz tecrübeliymişsiniz. Bana anlatır mısınız?" diye sormanız yeterlidir.

<http://noname.c64.org/csdb/scener/?id=4439>

<http://noname.c64.org/csdb/scener/?id=8376>

Anesthetic: Spritus Morpheus ise Anesthetic de Neo'dur. Çoğu

scener gibi o da yaptığı işlere nazaran alçak gönüllü kalmış bir arkadaştır. Yeni nesil scener olmasına karşın genel scene kültürü çok yüksektir. Akıllıdır, mantıklıdır, yeteneklidir ve ayrıca süper yazılar yazar. Süper bir adamdır yani. Matrix içinde uçabilir ve mermileri durdurabilir. 2009 gibi dünya sıralamalarında ilk 10'a girecek. Flexi ile beraber senkronize halde nefes alıp verdikleri ve kalp atışlarının örtüştüğü tespit edilmiştir

<http://resident.tr-demoscene.info/>

Flexi: Son dönemde sürekli daha iyi ürünler çıkaran yeni nesil müzisyendir. Hemen hemen hiç konuşmaz ama yine de gidip tanışılmalıdır. Akabinde de yaptığı her müzik takip edilmelidir. Bir kaç parti sonra karşılıklı iki üç cümle sarfedildiği uzun muhabbetlere girilebilir. Yani flexi ile tanışıklığınız yavaş ilerleyebilir. Ama buna değer.

<http://resident.tr-demoscene.info/>

Hyper: Süper yetenekli ve süper muhabbet bir grafikerdir. Beraber çalışması çok zevkli bir kişidir ve birkaç saatte bakmaya doyamayacağınız tasarımlar ortaya çıkarması ile tanınır. Fazla söze gerek yoktur. Çok güzel bir insandır. Mutlaka tanışılmalıdır. Özellikle grafik ile ilgilenenlere canla başla yardımcı olur.

<http://www.bronxwhq.org/>

Arcane: Kendisi rambodur ve candır. Bu konuyu ona açarak muhabbete girebilirsiniz. Çok yetenekli bir grafikerdir. Partilerin vazgeçilmez adamlarından biridir. Sürekli çevresindekilere huzur veren bir dinginliği vardır. Eğer partiye gelip hiçbir şey yapmasanız da gidip Arcane'in yanında 1 saat durup dinginleşip, hayatla barışıp sonra evinize gidebilirsiniz.

<http://noname.c64.org/cfdb/scener/?id=7117>

Ragnor: En yeni nesil scenerlardan biridir. İyi bir coder ve iyi bir düşünce adamıdır. Plazma dergisinin editörüdür. Bir yerlerde birşeyler söyler veya yazarsa oturup dinlemekte veya okumakta çok fayda vardır.

<http://ozanemirhan.blogspot.com/>

Peandoas: İlginç ve iri bir scenerdir. Bir ayıyı çıplak elleri ile böğümler. Fazla yamuk yapmamakta fayda vardır. Fakat bunun yanında acayip iyi niyetli ve partisever bir kişidir. Partilerden sonra süper yazılar yazar. Sonraki partiye kadar kaybolur. Tanışmakta ve kaynaşmakta fayda vardır. Ben de yeterince kaynaşabilmiş değilim

Mrr: Çok yetenekli bir son dönem scener'ı. İnanılmaz Wild kategori eserleri ile bütün Avrupa'nın dikkatini çekmiş genç yetenek. Kullandığı acayip Apple ekipman ve ses sistemleri ile kolayca mekanda tanınabilir. Esas Invaders ve Story of the Long Box isimli çalışmaları vakit kaybetmeden izlenmelidir.

<http://www.bronxwhq.org/>

Bakkada, Oxzy ve Drey: Bu arkadaşlar Demodojo olarak da bilinirler. Türkiyenin en taze gruplarındanlardır

Gnostic, Stranger, Poison, Ghost rider, Esmaeild, Caisson, Hades, Aegis, Rephisto, Crockett, Joker, Naked Hamsters ve daha birçok kişi ile henüz ben de detaylı şekilde tanışma şansı

sına erişemediğim için malesef çok detaylı bilgi veremiyorum. Bunun yanında şu an Türkiyedeki en kaliteli retro forumu olan commodore.gen.tr/den de pek çok arkadaş var tanışmak isteyeceğiniz (ve benim tanışmak istediğim): Lw3d, Coze (gecen sene tanıştık ama tanıştığımızı anlayamadan adam kayboldu), Arda, Daima Genç, Alcofribas, Mathman, Juda, Doğudoruk, Devilish, Silencer bunlardan bir kısmı.

Yani bir partiye gittiğinizde ilgi alanınız ne olursa olsun çok küçük bir çaba ile (grafiker bul "obaaa de") süper insanlarla tanışıp çok güzel vakit geçirebilirsiniz. Yapılan etkinlikler, oyun yarışmaları ve en sonunda da müzik, grafik, demo ve wild yarışmalarındaki heyecan da cabası. Sizinle ortak ilgi alanlarınızı paylaşan ve karşılıklı bilgi alışverişinde bulunabileceğiniz yeni insanlarla (veya eski dostlarla) tanışmak istiyorsanız yaklaşan partiyi kaçırmayın...

Oyun Tasarımına Başlamak

Bilgem 'Nightlord' Çakır

Şimdi oyun yapmanın ilk aşaması olan oyun tasarımı konusuna yakından bakalım. Bir oyunu tasarlamak demek, oyunu oynayan kişinin, oyundaki amacını, karşısına çıkan zorlukları ve o zorlukları aşmak için neler yapabildiğini tanımlamak demektir. Bu tanımlama eylemi genelde birkaç cümlelik çekirdek bir fikir olarak başlayıp, zaman içinde gelişerek, detaylı bir oyun tasarım dokümanına dönüşür.

Oyun tasarımının iki temel amacı vardır:

1. Oyunu yapacak kişilerin, oyunu ve tam olarak ne inşa ettiklerini anlamak
2. Oyun eğer profesyonel (yani satılacak) bir oyunsa, başta oyunu finanse edecek kişileri, sonrada oyunu oynamasını istediğiniz oyuncuları tavlacak fikirleri ifade etmek.

Hemen bir örnek çekirdek tasarım uyduralım:

Oyunumuz bir zeka oyunu. Yukarıdan aşağıya doğru düşen bloklardan oluşan şekilleri yönetiyoruz. Şekiller ekranın altında birikirken, bir satırı doldurabilirsek o satır yok oluyor. Boşluklar kalırsa şekiller yukarı doğru birikmeye devam ediyor. Amacımız satırların yok olmasını sağlayarak, biriken parçaların en tepeye varmasını engellemek.



Şekil 1.

Bu oyunu elbette tanıyorsunuz. Ama işin ilginç Tetris gibi en küçük kapsamlı bir oyunu bile tanımlamaya çalıştığınızda, bu beklediğinizden zor olabilir. Yukarıdaki paragrafta beş cümlede oyunun en temel iki bileşenini zar zor tanımlayabildik. Oyunun amacı ve oyuncunun neyi kontrol ettiği. Normalde bu bilgiler bile tek başına yeterli değil. Tanıma şunları da ekleyelim.

Oyuncu yukarıdan düşen parçaları döndürebilir veya sağa sola oynatabilir. Oyunda satırlar yok oldukça oyuncunun puanı artar. Oyuncunun puanı arttıkça da parçaların düşüş hızı artarak oyun zorlaşır.

Burada tanımımıza bazı önemli eklemeler yaptık. Artık oyuncunun neyi kontrol ettiği daha açık hale geldi. Ayrıca oyuncunun nasıl puan aldığı (nasıl ödüllendirildiği) ve oyuncu iyileştikçe oyunun nasıl zorlaşarak zevkli kalmaya devam ettiği de açıklanıyor.

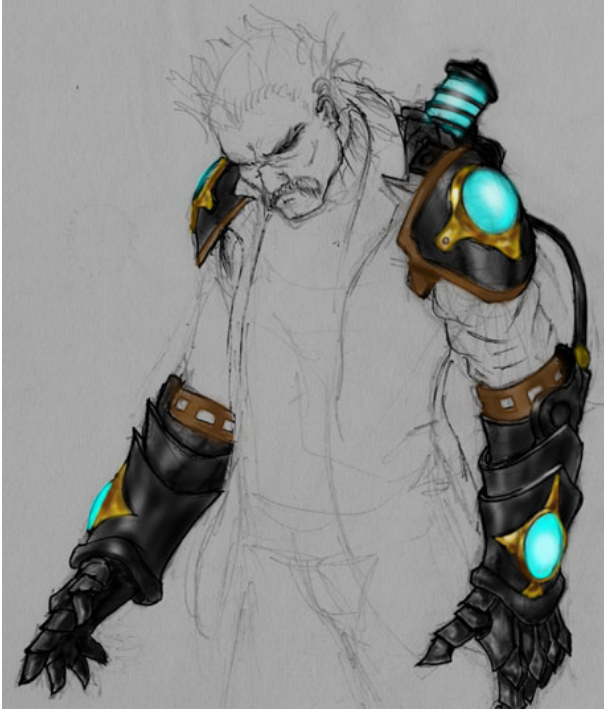
Dünyanın belki üretmesi en basit olan oyunu, Tetris'in oyun tasarımını 8 cümlelik bir paragrafta zor anlatabildik. Şimdi bir de şu örneğe bakın.

Oyun bir fps. Bir askerin gözünden binalarda dolaşıp düşmanları öldürüyor. Öldürdüğümüz düşmanların üzerinden çıkan silahları, zırhları veya sağlık paketlerini alabiliyoruz.

Doom, Quake serileri gibi first person shooter oyunlarına benzer bir oyun tasarımına baktık. Dikkat ederseniz, zaten en baştan oyunun türünü belirtmek bize büyük kolaylık sağlıyor. Bir diğer dikkatinizi çekmek istediğim nokta da, bir oyunun çekirdek tasarımı ile, oyunu inşa etmenin zorluğu arasında her zaman paralellik olmadığı. Yani Tetris gibi yapması çok kolay bir oyunun çekirdek tasarımını yapmak, Doom gibi yapması çok daha zor bir oyunun çekirdek tasarımını yapmaktan çok daha zor olabilir.

Bu şekilde yapmak istediğiniz oyunun çekirdek tasarımını birkaç cümle içinde yapamıyorsanız oyunu kafanızda tam oturtmamışsınız demektir.

Şu ana kadar oyun tasarımına tümdengelsel bir yaklaşımla baktık. Şimdi oyun tasarımına bir de farklı bir açıdan yaklaşalım. Tümevarımsal bir açıdan...



Şekil 2.

Oyun Öğeleri

Oyun öğeleri, oyunda, oyuncunun yapabildiği değişik etkileşimlerdir. Yani oyuncu oyunda tam olarak "ne" yapıyor. Örneğin Doom'daki öğelere bakalım:

1. askeri ortamda hareket ettirebilmek
2. düşmanlara ateş edebilmek.
3. yerden bazı nesnelere toplayabilmek
4. bazı sabit nesnelere etkileşim (kapılar, asansörler vs.)

Öte yandan Tetris'te oyuncunun yapabileceği iki etkileşim var.

1. parçaları sağa sola hareket ettirmek veya aşağı düşüşü hızlandırmak.
2. parçaları döndürmek.

Dikkat ederseniz oyun öğeleri çekirdek tasarımdan gelen genel bağlama sırtını dayayarak, asıl oynanış hakkında fikir verir. Genellikle çekirdek tasarımdan farklı olarak, bir oyunun oyun öğelerine baktığımızda oyunun özellikle programlanışı ile ilgili ipuçları elde etmeye başlarız. Başka bir deyişle, çoğu zaman oyun öğeleri daha fazla veya karmaşık olan oyunları programlamak genelde daha zor olacaktır. Bir oyunu planlarken eklemeye karar vereceğiniz her oyun öğesi programlamaya büyük veya küçük yeni işler ekleyecektir. Örneğin fps oyununuza şöyle bir oyun

ögesi eklediğinizi düşünün

1. asker oyunda bazı karakterlerle alış veriş yapabilir.

Bu masum görünen oyun öğesi, oyun tasarımınıza bazı karmaşıklıklar eklerken, oyununuzun yazılımına da 5 – 10 yeni sınıf ekleyebilir. Artık oyun dünyasında sizin dışınızdaki herkes düşman değil demek bu. Bazı karakterleri öldürmek yerine gidip alış veriş yapabileceksiniz. Bu da demek oluyor ki oyunda ihtimalen para olacak. Oyuncu oyunda nasıl para kazanacak. Seviye sonlarında otomatikman bir miktar para mı eklenecek cüzdanına. Yoksa öldürülen düşmanlardan para mı çıkmaya başlayacak (oyununuzda oyuncunun yönettiği şanlı karakterinizin mezar hırsızlığı yapması hikayenize uyuyor mu). Ya da sadece düşmanlardan düşen nesnelere satarak mı para kazanıyor. Bütün bunlar cevaplamanız gereken oyun tasarımı sorularıdır. Ve cevaplarınız yazılıma ek yük getirebilir.

Bu açıdan baktığınızda, özellikle frp, mmorpg, veya strateji oyunlarının, oyun tasarımı açısından gerçekten hayli karmaşık (ve bir o kadar da zevkli) olduğunu farketmeye başlıyorsunuz. Bunun sebebi bu tür oyunlarda çok fazla oyun öğesi olmasıdır. Örneğin genelde bir frp'de şöyle öğeler olur.

1. Karakter ile dünyada dolaşma
2. Eşya toplama
3. Düşmanlarla savaşma
4. Başka karakterlerle konuşma
5. Başka karakterlerle alış veriş
6. Başka karakterlerden görev alma ve bitirme
7. Başka karakterlerle grup olma
8. Gruptaki karakterler arasında kontrol değiştirme
9. Büyü yapma
10. Karakter seviye atladıkça, kazanılan puanları özelliklere dağıtma

Hatta rol yapma oyunlarında çoğu zaman oyunun içinde pekçok alt oyun da vardır. Örneğin benim hayattaki en favori oyunlarından olan Sid Meier's Pirates'ta

1. Gemi savaşı
2. Kara savaşı
3. Kılıç dövüşü
4. Dans sahnesi
5. Şehre sızma / Hapisten kaçma

gibi pekçok alt oyunlar vardır ve bu alt oyunların herbiri pekçok farklı oyun öğesini içerir.

Oyun Tasarımı yaparken en dikkat edilmesi gereken nokta, gücünüzün yeteceği kadar küçük (yani az oyun ögesi içeren), ancak kendi içinde tutarlı, oynanabilen ve senaryo/oynanış açığı bırakmayan bir oyun tasarlamaktır.

Bu son söylediğim şey çok önemli. Bir oyunun senaryo/oynanış açığı olmaması demek, oyun dünyasının "Kapalı" olması demektir. Yani oyun içinde oyuncunun karşısına çıkabilecek bütün problemleri aşmanın yolu oyunun içinde, oyun öğeleri arasında var demektir. Örneğin FPS oyununuzda düşmanlardan nesnelere düşüyor ve siz bunları alabiliyorsanız, o zaman bu nesnelere tüketmenin de bir yolu olmalı. Ya yalnızca sağlık kiti/ mermi falan gibi tüketilebilen nesnelere düşmeli, ya da alışveriş yapılabilmesi. Örneğin bir düşmandan altın saat düşerse ve oyuncu bunu alırsa, eğer satamayacak ise ne yapacak. Belki de bu karmaşıklığı istemiyorsunuz ve oyunda düşmanlardan hiç bir nesne düşmemesine karar verdiniz. Yani oyuncu yerden birşey alamayacak. Güzel, bu durumda cephane durumuna karar vermelisiniz. oyuncunun cephanesi ya hiç bitmeyecek, ya da belki her seviye sonunda 1000 yeni mermisi olacak otomatik olarak.

İşte şimdi oyun tasarımı denen olayın arkasındaki asıl problemlerle tanışmaya başladınız. Tasarımda alacağınız her karar bazı başka kararlarınız için elinizdeki seçenekleri kısıtlar. Bu kısıtlanmanın en büyük sebebi de oyun dünyasını kapalı tutmanın kesin bir gereklilik olması.

Kapalı oyun tasarımı hakkında yazmaya devam edeceğim.

Yazarın notu: Bu yazıdaki grafikler "İstanbul Kıyamet Vakti" oyunundan alınmıştır.

Oyun Öğelerini Tasarlamak

Bilgem 'Nightlord' Çakır

Bir oyundaki oynanış öğelerinin tasarımı ve seçimi, o oyunun zevkli bir oyun olmasından, oyunun programlamanın ne kadar kolay veya zor olacağına kadar pekçok kritik sonuca etki eder. Bu yüzden şimdi oyun öğelerini nasıl tasarlayacağımıza daha da yakından bakalım.

Geçen yazıda oyun öğelerinin Kapalı olmasının öneminden bahsetmiştim. Bundan daha detaylı bahsetmek istiyorum. Kapalılık terimi küme matematiğinden gelen bir terim. Bir küme ve bir işlem ile ilgili. Bir işlem, bir kümeden bir veya birkaç elemanı alır ve sonucunda yeni bir eleman üretir. Eğer işlem sonucu, başladığımız kümenin her zaman üyesi ise bu işlem bu küme üzerinde kapalıdır.

Örneğin toplama işlemi gerçel sayılar kümesinde kapalıdır. Her iki gerçel sayının toplamı yine bir gerçel sayıdır.

Tekrar oyun tasarımına dönersek, kapalılık demek, oyuncunun bütün oyun öğeleri ile oyun dünyasında yapabildiği herşeyin sonucunun yine oyun dünyası içinde olması demektir. Eğer bu baştan iyi düşünülmezse ya yazılım hataları ortaya çıkar, ya da oyun içinde gereksiz öğeler var demektir. Başka bir deyişle, oyun dünyamız ve içindeki mekanlar, nesnelere, ve bütün karakterler, kümemizdir. Oyun öğeleri de bu kümenin elemanları üzerinde yapılan işlemlerdir. Oyun öğeleri, oyun dünyası üzerinde kapalı olmalıdır.

Fakat oyun öğelerinin asıl can alıcı noktasını kavramak için şimdi bambaşka bir açıdan olaya yaklaşalım.

Bir oyuncu neden sizin oyununuzu oynasın? Yani sizin oyununuzun türündeki diğer binlerce oyunu oynamak yerine neden sizin oyununuzu oynamayı tercih etsin. Veya daha ciddi ele alalım aynı soruyu. Beş kişilik arkadaş grubunuzla bir oyun yapmaya karar verdiniz, ve bunu yapabilmemiz için gereken sermayeyi sağlayacak bir iş adamı ile konuşacaksınız. Bu iş adamı size neden para versin. Ona ne diyeceksiniz.

İşte oyun öğeleri bu noktada önem kazanıyor. Oyununuzdaki bu öğelerden bazıları, oyununuzu benzer onbinlerce oyundan farklılaştırıyor mu?

Bu noktada bambaşka bir dünyaya açılmış oluyoruz. Zevkli ve özgün oyun öğeleri tasarlayabilmek oyununuzu diğer oyunlardan farklı kılan asıl olaydır. Peki bu farklılaşmayı sağlayacak oyun öğelerini nereden bulacağız. Bunun birkaç yolu var

Öncelikle en kolay yollardan biri türler arası füzyonlar yapmaktır. Örneğin FPS türünden bir aksiyon oyununa bazı FRP öğeleri eklemeyi düşünebilirsiniz. Ya da belki bir RTS oyununa, bazı şehir yönetim oyunu öğeleri ekleyebilirsiniz. Bu tip füzyon fikirleri ile kafanızda oynamaktan çekinmeyin. Sevdiğiniz oyunları dü-

şünün. Farklı türlerden sevdiğiniz iki oyunda en çok sevdiğiniz oyun öğeleri birleştirilebilir mi mesela? Bunları birleştirdiğiniz ortaya çıkan oyunu kendiniz zevkle oynamıyorsunuz.

Diğer bir yol yine kendi oyun deneyimlerinize bakıp, sevdiğiniz oyunlarda, oynarken size eksik gelen, " ya şu oyunda bir de şunu yapabileseymiş ne güzel olurmuş" dediğiniz yerleri tespit etmek. Bunun sizin için verimli bir kaynak olabilmesi için bol bol oyun oynamanız lazım tabii. Hay Allah yazık size

Son olarak, yeterince oyun tüketir ve yeterince oyun tasarlasanız, bir noktada tamamen özgün ve daha önce hiç görülmemiş bazı oyun öğeleri de tasarlayabilirsiniz. Bu en zor yol olsa da, sonuçta şu an dünyada oyunlarda kullanılan bütün fikirler bir tarihte birileri tarafından ilk olarak böyle bulundu.



Şekil 1.

Oyununuzda olmasını istediğiniz bir grup oyun öğesini listelediğiniz zaman, son bir gözden geçirme zamanıdır. Bu noktada düşündüğünüz oyun öğelerinden bir kısmını elemeyi gerekebilir. Eğer tek kişi çalışıyorsanız veya küçük bir ekipsiz olabilirsiniz.

ğince fazla ögeyi eleyip sadece oyunu en zevkli kılabilecek birkaç ögeyi geride bırakmalısınız. Yoksa oyunu bitirebilmeniz çok zorlaşır. Az oyun ögesi içeren bitmiş bir oyun, çok öge içeren bitmemiş bir oyundan, hem sizin için, hem dünya için daha iyidir.

Yazarın notu: Bu yazıdaki grafikler "İstanbul Kıyamet Vakti" oyunundan alınmıştır.

Bu eleme süreci şu şekilde işler. Listenizdeki her bir oyun ögesine bakıp şu soruları sorarsınız.

1. Bu öge oyununun kapalılığını bozuyor mu. Cevap evetse çoğu zaman bu öge elenmelidir. Eğer bu ögenin mutlaka oyunda olmasını istiyorsanız. O zaman ya oyunun tekrar kapalı hale getirecek şekilde ögeyi değiştirmeli ya da açık noktaları kapayacak yeni ögeler eklemelisiniz. Bundan kaçının, burada öge azaltmaya çalışıyoruz.
2. Bu ögenin oyunda oyuncuya etkisi var mı. Oyuncu bu ögede başarılı olunca ödüllendiriliyor mu? Veya başarısız olunca cezalandırılıyor mu. Örneğin bir FPS'ye ticaret eklediğinizde oyuncu daha iyi silahlar ve zırhlar ile ödüllendirilmiş oluyor. Çoğu zaman bir ögenin oyunda kalması için ya ödül, ya ceza ya da her ikisi birden oyunda var olmalı. Eğer yoksa eleyin.
3. Bu ögeden gelen ödül veya ceza başka ögelere gelebiliyor mu. Eğer gelebiliyorsa belki de bu ögeye gerek yok. Oyuncu buradan gelecek fayda veya zararı zaten başka yollardan elde edebiliyor. Bu durumda ya bu öge biraz değişmeli ya da atılmalı.
4. Bu öge oyunun genel dünyasıyla uyumlu mu. Mesela FPS yapmışsınız ve karakteriniz bir insan, mekan bir yabancı gezegen, ve karşımıza çıkan herkes uzaylı düşmanlar. Şimdi bu dünyada ticaret eklemek gerçekten mümkün mü. Yani az önce birinci levelda bir uzay üssündeki bütün uzaylıları kesmişsiniz. Sonra üstten çıkıp yakındaki kasabanın tavernasına gidip ordaki bir elemandan silah almanız mantıklı mı. Belki bunu mantıklı kılmak için senaryo değiştireceksiniz. Belki de o uzaylılar arasında size destek olan bir beşinci grup var. Bu soruların cevapları siz ne derserseniz o. Ancak önemli olan bu soruları sormak.

Son olarak oyununuzdaki öge sayısını azaltmanın en güzel yollarından biri ögeleri gruplar olarak değerlendirmektir. Ögeler genelde savaşla ilgili ögeler, ticaret ile ilgili ögeler, bilmece çözme ile ilgili ögeler gibi gruplar halinde olurlar. Bu grupları komple eklemek ve çıkarmak genelde oyunun kapalılığını korur. Örneğin FPS'nizden bütün ticaret ögelerini bir kalemde keserseniz geride kalan ögeleri kapalı kılmak kolaylaşır. Oysa ticaret ile ilgili bir ögeyi kesip birini bırakırsanız, ihtimalen kapalılığı bozarsınız.

Tekrar söylemekte fayda görüyorum. Özellikle küçük kişisel oyun projelerinizde benim tavsiyem, her zaman mümkün olduğunca az oyun ögesi bulundurmanız ve bu ögeler grubunu yukarıda anlattığım metodlardan birini kullanarak, mümkün olduğunca özgünleştirmenizdir.

Yazıyı burada kesiyorum. Oyun ögeleri ile senaryo ve oyun dünyası arasındaki ilişkilerden de gelecek yazıda bahsedeceğim. Böylece oyun yapımında bana göre en zevkli konulardan olan oyun dünyası tasarımına geçeceğiz.

C++ Kursu 3

Bilgem 'Nightlord' Çakır

Do-While Döngüsü

Geçen sayıda gördüğümüz while döngüsüne çok benzeyen bir yapı ile karşı karşıyayız

```
do
{
    Komut1;
    Komut2;
    Komut3;
} while ( kosul );
```

Bu döngü de tıpkı while döngüsünde olduğu gibi koşul doğru olduğu müddetçe verilen kod bloğunu çalıştıracaktır. While döngüsünden tek farkı ise kod bloğunun en az bir kere çalışacak olması. Bunun sebebi, while döngüsünde koşul kontrolü en başta yapılırken, do-while döngüsünde kontrolün sonda yapılıyor olması.

For Döngüsü

Anlatım sırası olarak önce while ve do-while yapılarını anlatmamızın sebebi onların if ile olan benzerlikleri idi. Aslında en sık kullanılan döngü tipi belkide for döngüsüdür. Gelin bir göz atalım.

```
for( int i = 0; i < 5; ++i)
{
    Komut1;
    Komut2;
    Komut3;
}
```

Burada for satırı önemli. Bu satırda parantez içinde kalan bölüm döngünün nasıl çalışacağını tanımlıyor. Bu bölüm kendi içinde aslında üç parçaya bölünmüştür. Bu üç parçayı iki adet noktalı virgül (;) ayırıyor

1. int i = 0 : başlangıç bölümü. Burada i adında bir döngü sayacı tanımlanmış
2. i < 5 : döngüye devam koşulu
3. ++i : döngü. Burada döngü sayacı 1 artırılmış. ++ operatörü böyle kullanılarak, tamsayı cinsinden bir değişkenin değerini bir artırabilir. Burada ++i yazmak yerine i = i + 1 da yazabilirdik, aynı şey olurdu.

Döngüler konusunda hatırlamamız gereken son şey her üç döngü yapısından da break komutu ile çıkabileceğimiz.

If-Else if bloklarına alternatif:

Switch – case

Eğer bir değişkeni alıp bu değişkenin değerine göre çok sayıda kod bloğundan birini çalıştırmak istiyorsak (örneğin menü komutu işleme vs gibi senaryolarda), bunu geçen bölümde gördüğümüz gibi if-else if blokları ile yapabiliyoruz. Ancak bunu yapmanın (belki) biraz daha kolay bir yolu da switch case yapısını kullanmaktır.

```
switch( degisken )
{
    case 1:
        komut1;
        komut2;
        break;
    case 2:
        komut3;
        break;
    case 3:
        komut4;
        komut5;
        break;
    default:
        komut6;
        break;
}
```

Burada değişkenin değeri 1 ise komut1 ve komut2 çağırılır. Değer 3 ise komut4 ve komut5 çağırılır. Eğer değer 1, 2, veya 3'ten farklı bir değer ise de komut6 çağırılır. Burada dikkat edeceğimiz bir diğer şey break komutları. Eğer break komutları konulmazsa program akışı bir alttaki case bloğundaki komutlardan çalışmaya devam eder. Bu da genellikle istenmeyen bir durumdur. Eğer bu istenen bir durum ise bile genelde kodu okumayı ve anlamayı zorlaştıracığı için tavsiye etmiyorum.

Döngü Örneği

Döngüleri kullanarak bir örneğe bakalım:

```
#include <iostream>

int main()
{
    // kac sinav oldugunu al
    std::cout << "Kac sinav oldu? ";
    int kacSinav;
    std::cin >> kacSinav;

    // dongu ile notlari al ve toplama
    int toplam = 0;
    for(int i=0; i<kacSinav; ++i)
    {
        int not;
        std::cout << "sinav notu: ";
        std::cin >> not;
        toplam = toplam + not;
    }

    // sonucu hesapla ve goster
    int ortalama = toplam / kacSinav;
    std::cout << "Yapilan " << kacSinav
    << " sinavin ortalamasi: " << ortalama
    << std::endl;
}
```

Şu ana kadar öğrendiklerimizi kullanarak nispeten faydalı küçük programcıklar yazabilmeye başladık.

Bu program bir öğrencinin sınavlardan aldığı notların ortalamasını hesaplayan bir program. Bunun için ilk başta kullanıcıdan kaç sınavın ortalamasını almak istediği bilgisini alıyor ve kacSınav isimli değişkene saklıyor. Ardından kacSınav kere dönen bir döngü içinde kullanıcıdan sınav notlarını almaya başlıyor. Her notu aldığı anda toplam adlı değişkene o notu ekliyor. Bu sayede toplam değişkeninde o zamana kadar girilen sınav notlarının toplamı "birikiyor". Döngü ile kacSınav kadar sınav notu alınıp toplam değişkeninde biriktirildikten sonra programın son bölümüne geliyoruz. Burada toplam değer kacSınav sayısına bölünerek ortalama hesaplanıyor ve bu sonuç kullanıcıya gösteriliyor.

Diziler

Şimdiye kadar değişkenleri hep tek tek tanımladık ve kullandık. Bazen aynı tipten olan ve birbiriyle anlamsal olarak da bağlantılı değişken grupları tanımlarız. Örneğin bir sınıftaki öğrencilerin matematik yazılısından aldığı notlar, veya bir futbol oyununda bir takımdaki oyuncuların attığı goller gibi. Bu durumlarda "dizi" kullanabiliriz. Diziler şöyle tanımlanır

```
int attigiGoller[11];
```

Bu şekilde takımdaki 11 oyuncunun gol sayısını saklamak için 11 adet tamsayı tipinde değişken oluşturabiliriz. Bu değişkenlerin herbirine tek tek ulaşmak için "indeksleme" kullanılır. İndeksleme [] operatörü ile yapılır. Örneğin:

```
attigiGoller[0] = 2;
attigiGoller[3] = 3;
```

diyerek ilk oyuncunun 2 gol attığını, 4. Oyuncunun ise 3 gol attığını söyleyebiliriz. Dikkat etmeniz gereken nokta indekslemenin 0'dan başladığıdır. Yani yukarıdaki örnekte indeks değeri 0 ile 10 arasında olabilir. 11 ve yukarısı olamaz. Eğer 11 veya yukarısında bir değer kullanırsanız, programınızda öngörülemeyen hatalar olur (donma, programdan çıkma vs).

Aynı şekilde dizi elemanlarından okurken de indeksleme kullanılır.

```
std::cout << "Altinci oyuncunun gol sayisi"
<< attigiGoller[5] << std::endl;
```

Dizileri istersek birden fazla boyutlu da yapılabilir. Örneğin

```
Int sinavNotlari[10][3];
```

Gibi bir dizi kullanarak 10 öğrencilik bir sınıfta 3 sınavın sonuçlarını saklayabileceğimiz toplam otuz değişkeni tanımlayabiliriz. Bu sayede örneğin dördüncü öğrencinin 2. Sınavdan aldığı notu girmek için

```
sinavNotlari[3][1] = 80;
```

gibi bir satır yazabiliriz. Yine indekslemenin her iki boyutta da

0'dan başladığını unutmayın (o yüzden [4][2] yerine [3][1] kullandık)

Şimdi bir önceki örnek programımızı dizileri kullanarak daha da geliştirmeye çalışalım. Programımız tek öğrencinin sınav notları yerine bir sınıftaki bütün öğrencilerin notlarını işlesin. Ama dizi kullanımını daha kolay gösterebilmek için sınav sayısını ve öğrenci sayısını şimdilik sabitleyelim. 10 öğrenci ve 3 sınav olsun.

```
#include <iostream>

int main()
{
    // dongu ile notlari al
    int sinavNotlari[10][3];

    for(int o=0; o<10; ++o)
    {
        for(int i=0; i<3; ++i)
        {
            std::cout << "sinav notu: ";
            std::cin >> sinavNotlari[o][i];
        }
    }

    // sonuclari hesapla ve goster
    int sinifToplam = 0;
    for(int o=0; o<10; ++o)
    {
        // bir ogrencinin notlarini topla
        int ogrenciToplam = 0;
        for(int i=0; i<3; ++i)
        {
            ogrenciToplam += sinavNotlari[o][i];
        }

        // ogrencinin ortalamasini goster
        int ogrenciOrtalama = ogrenciToplam / 3;
        std::cout<<"ogrenci " << o
        <<" ortalamasi: " << ogrenciOrtalama
        << std::endl;

        // sinif ortalamasi icin biriktir
        sinifToplam += ogrenciOrtalama;
    }

    // sinif ortalamasini goster
    int sinifOrtalama = sinifToplam / 10
    std::cout << "Sinif ortalamasi: " << sinifOrtalama
    << std::endl;
}
```

Yukarıda programımızı geliştirip bir sınıftaki bütün öğrencilerin sınavlardaki notlarını alıp her bir öğrenci için ortalama hesaplayan ve bununla da kalmayıp sonra bütün sınıfın not ortalamasını hesaplayan bir hale getiriyoruz.

Ayrıca programda

```
sinifToplam += ogrenciOrtalama;
```

gibi komutlar var. Bunlar da aslında sık rastlanan komutlardır. Bu komut

```
sinifToplam = sinifToplam + ogrenciOrtalama;
```

ile aynıdır. Bu işlemler çok sık kullanıldığı için +=, -= gibi operatörler geliştirilmiştir. Bu operatörler soldaki argümanı sağdaki ar-

güman ile istenen işleme sokup sonucu tekrar soldaki argümana atarlar.

Böylece daha önce tek öğrencinin notlarını alıp ortalamasını hesaplayan programımızı, dizileri kullanarak n öğrencinin m sınavda aldığı notlardan ortalamalarını hesaplayan ve bunları raporlayan bir hale getirdik.

Bir sonraki bölümde işaretçiler, bellek yönetimi ve fonksiyonlardan bahsedeceğiz.

Grafik Efektler için Matematik 2

Bilgem 'Nightlord' Çakır

Vektörler ile 3D efektlerin ne ilgisi var ?

Bu kadar çok vektörlerden bahsetmemize rağmen henüz sadece vektörler üzerinde bazı

işlemlerin matematiksel olarak nasıl yapılacağını gördük. Bu işlemlerin ve vektörel ifadelerin ne işimize yarayacağını anlayabilirsek onları gereken yerlerde kullanabilecek durumdayız.

Objelerin vektörlerle ifade edilmesi

İşte kilit konu bu. Uzayda duran herhangi bir obje (kalem, kitap, ev, Hüsnü, Ayşe vs...) nasıl matematiksel olarak ifade edilebilir. Bir objenin şeklini matematiksel olarak ifade etmenin bir yolunu bulmalıyız ki o obje hakkındaki bilgileri bilgisayarda saklayabilelim ve üzerinde işlemler yapabilelim.

Her objeyi sonsuz sayıda noktaldan oluşuyor gibi düşünebiliriz. Yani sonsuz miktarda belleğimiz, sonsuz güçte bir cpu'muz olsa bir objeyi oluşturan bütün noktaları bir vektör olarak alıp her nokta için x ve y koordinatlarını belleğe saklayabilir ve üzerinde işlem yapabiliriz. Bu pratikte mümkün olmadığına göre bütün noktaları seçmeyeceğiz.

Eğer objenin sınırlarındaki noktaları seçip içini göz ardı edersek bayağı bir noktadan kurtulmuş oluruz. Yani artık objenin sadece dış yüzeylerindeki noktaları düşünelim. Maalesef hala sonsuz sayıda nokta demektir bu. İste bu noktada bu sonsuz sayıda dış noktadan sonlu sayıda nokta seçip objeyi yaklaşık bir şekilde modelleyeceğiz.

Modellemek

Modellemek bütün mühendislik dallarında kullanılan bir terimdir. Genel olarak gerçek dünyada var olan bir objeyi, olayı veya problemi matematiksel olarak ifade etmeye verilen addır. Çoğunlukla bu matematiksel ifadeye çevrim esnasında bazı bilgiler kaybedilir ve sisteme bir 'hata payı' dahil olur. Bu hata payının miktarı bilindiği müddetçe modelden verimli sonuçlar elde edilebilir.

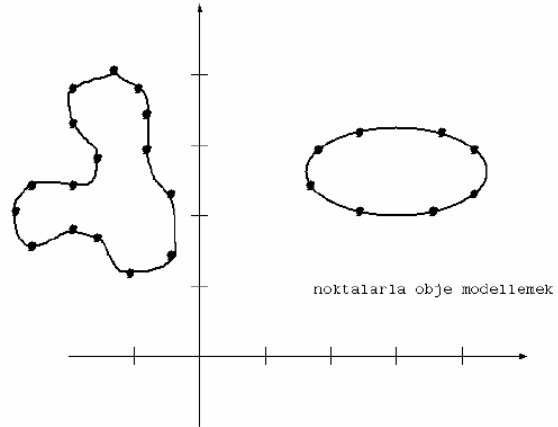
Mesela bir kalemin boyunu ölçseniz ve 20 cm deseniz bir modelleme yapmış olursunuz. Bu modelleme ile gerçek dünyada var olan 'kalemin boyu' kavramını matematiksel bir büyüklük olan '20 cm' ile modellemiş olursunuz. Cetvelinizdeki en dar çentik 1 mm ise, siz kalemin boyunu 20.0 cm ile 20.1 cm aras-

ında gördüğünüz için 20 cm dersiniz, ama kalemin gerçek boyu belki de 20.024 cm. Ama sizin elinizdeki imkanlarla bunu bilme şansınız yok. Dolayısıyla yaptığınız modellemenin getirdiği bir hata payı var.

Peki modeliniz bu durumda hiç işe yaramaz mı? Mesela birisi dese ki "ben bu kalemden 4 tanesini uç uca koyacağım acaba şuradaki 1 metrelik masaya sığar mı?" Siz bu modeli kullanarak bu probleme cevap verebilirsiniz. Elinizdeki model, kalemin 20 cm olduğunu ve 1 mm'lik hata payınız olduğunu söyler. Öyleyse 4 kalemin boylarında 4 kere maksimum hatayı goze alırsanız 4 kalemin uç uca 80 cm ile 80.4 cm arasında olacağını söyleyebilirsiniz. Bu da 1 m'nin altında olduğu için bu kalem manyağı arkadaşınıza içinin rahat olmasını söyleyebilirsiniz.

Objeye Modellemek

Böylece objenin dış yüzeylerinden seçeceğimiz sınırlı sayıda nokta ile o objeyi modelleyebilirsiniz. bu noktada objenin özelliklerine bakılarak nasıl bir modelleme yapılacağına ve ne tip noktaların seçileceğine karar verilir. Örneğin elinizde tam düzgün küp şeklinde bir obje varsa bunun 8 köşe noktasını seçerek modelleyebilirsiniz. Bu noktaların aralarında doğrusal kenarlar olduğunu kenarların oluşturduğu karelerin de doğrusal yüzeyler olduğunu söylersiniz. Aralardan daha fazla nokta da seçebilirsiniz. Ama doğrusal olduğunu bir kere söylediğiniz bir kenarın iki dış köşesini vermişseniz ortasından üçüncü bir noktayı daha vermeye gerek yoktur. Çünkü zaten o iki kenarın doğrusal olduğunu bir kere söylediniz. Bu sayede o aradaki her noktayı tanımlamış oldunuz. Bunun dışında seçilecek her ekstra nokta sisteme getirilen gereksiz bir yük olacaktır.



Şekil 1.

Doğrusal Kenarlar ve Yüzeyler.

Eğer obje böyle doğrusal kenar ve yüzeylere sahipse genelde 3 boyutlu jargonda MESH (meş diye okunur) olarak bilinen modelleme ile modellenir. Bu metotda obje;

1. köşe noktaları

2. köşeleri bağlayan kenarlar
3. kenarların arasında kalan yüzeyler

cinsinden ifade edilir. Unutulmaması gereken şey bu kenarların doğrusal, yüzeylerin düzlemsel olduğudur.

Eğri Kenar ve Yüzeyler

Bu konuya kısaca değineceğiz. bazen eğri kenarları olan organik canlı, kumaş vs gibi objeler farklı matematiksel ifadelerle modellenir. Çoğunlukla polinomik yaklaşık modelleme teknikleri kullanan bu sistemlerde (splines, NURBS vs) işlemler daha güçlü matematik CPU'lara ihtiyaç duyar. Önce doğrusal sistemlerde kendinizi geliştirmeniz daha mantıklı olur.

Objeleri bilgisayarda modelleme aracılığı ile temsil etmeyi öğrendiğimize göre şimdi o modeller üzerinde nasıl işlemler yapacağımızı görebiliriz.

Vektörel Dönüşümler

En genel tabiriyle dönüşüm eldeki bir vektöre bir takım işlemler uygulayıp yeni bir vektör elde etmemizi sağlayan bir operasyondur. Yani elimizde P vektörü varken bu vektöre M dönüşümünü uygularsak P' vektörü elde ederiz. Mesela örnek bir dönüşüm şöyle olabilir. P vektörünün bütün koordinatlarına 3 eklemek. Ya da P vektörünün x koordinatını 5 ile çarpıp y koordinatını 2 ile bölmek. Aklınıza gelen her dönüşüm, sonuçta aynı boyutlu başka bir vektör verdiği müddetçe geçerli bir dönüşümdür. (Hatta aynı boyutlu olmak zorunda bile değildir. Mesela perspektif dönüşüm 3 boyutlu bir vektörü iki boyutlu bir vektöre dönüştürür. Buna sonra değineceğiz)

Dönüşümler çoğu zaman tek bir vektöre uygulanmazlar. Birçok vektöre aynı anda uygulanırlar. Uzayda objeler köşe noktaları ile tanımlanabileceği için bir objeyi oluşturan bütün noktalara bir dönüşüm uygulanarak obje üzerinde bir dönüşüm yapılabilir. Bu dönüşüm objenin şeklinde bir değişiklik yapmayıp uzaydaki yerini veya duruşunu değiştirebilir. Ya da objenin şeklinde bir deformasyon meydana getirebilir işte dönüşümlerin 3D efektlerdeki kullanımı budur. dönen küpler veya 3 boyutlu mekanlarda yapılan gezintiler hep aslında objeleri tanımlayan köşelere, o anda kameranın bulunduğu yer ve açısı göre bir takım dönüşümlerin uygulanması sonucu elde edilen yeni koordinatlara göre ekranda çizim yapılması ile gerçekleştirilir.

Yer Değiştirme

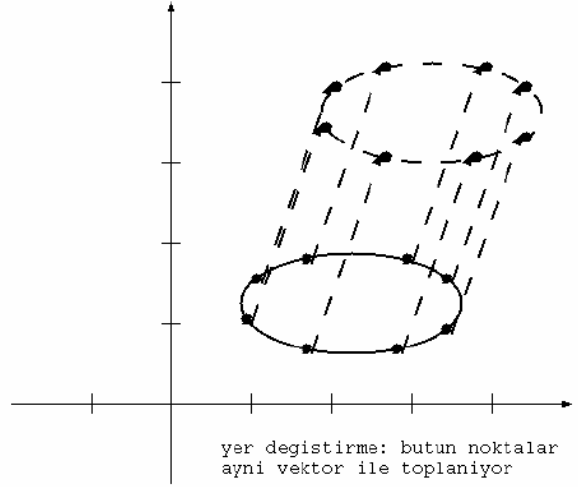
Bir noktanın koordinatlarına bir takım değerler eklediğimizde o noktanın yerini değiştirmiş oluruz. Bir objeyi modellerken kullandığımız bütün köşe noktalarına aynı dönüşümü uygularsak objeyi olduğu gibi uzayda hareket ettirmiş oluruz.

Genel olarak yer değiştirme hareketini de bir $U(x_h, y_h)$ vektörü ile tanımlarsak, $P(x_1, y_1)$ noktasını U vektörü kadar yer değiştirdiğimizde varacağımız noktaya $Q(x_2, y_2)$ dersek,

$$x_2 = x_1 + x_h$$

$$y_2 = y_1 + y_h$$

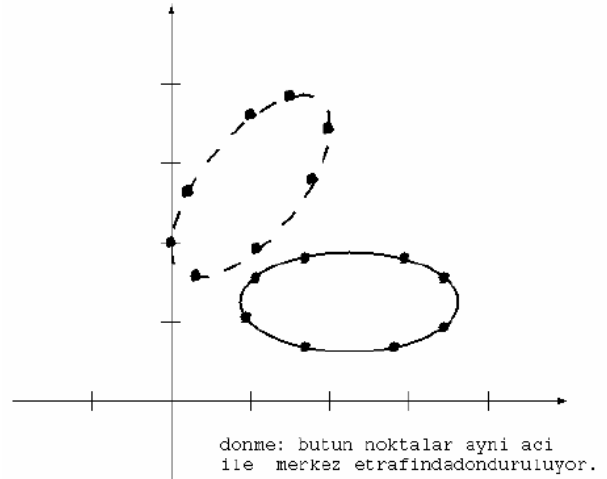
olur.



Şekil 2.

Dönme

Dönme işleminin nasıl olduğunu anlayabilmek için tek bir noktanın a açısı kadar origin etrafında döndürülmesini inceleyeceğiz.

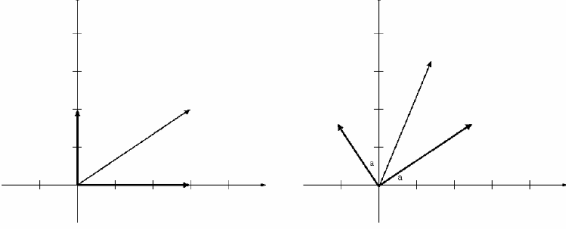


Şekil 3.

Noktamız $P(x_1, y_1)$ noktası olsun bu noktayı saatin ters yönünde a açısı kadar döndürdüğümüz zaman noktamız $Q(x_2, y_2)$ koordinatlarına gelecek. Elimizde x_1, x_2 ve a varken x_2 ve y_2 yi nasıl bulacağız.

Bunun için gelin P vektörünü iki bileşene ayıralım. $P_x(x_1, 0)$ ve

$P_y(0,y_1)$. Dikkat ederseniz P_y 'yi, P_x 'i ve P_y 'yi ne kadar döndürürsek döndürelim. P her zaman P_x ve P_y nin toplamına eşit olacak. Öyleyse biz P_x ve P_y 'nin a açısı kadar döndürüldüğünde nereye geldiklerini bulursak (ki bunu bulmak kolay) sonra bu ikisini toplayıp $Q(x_2,y_2)$ noktasını bulabiliriz.



Şekil 4.

P_x , a kadar dönmüş x eksenine a derece açı yapan x_1 uzunluğunda bir vektör olur. Trigonometriden hatırlarsak bu durumda P_x 'in x koordinatı $(x_1)\cos(a)$ olur. Aynı şekilde y koordinatı ise $(x_1)\sin(a)$ olur.

P_y , a kadar döndüğünde y ekseninin sol tarafına doğru a açısı yapan y_1 uzunluğunda bir vektör olur. onun koordinatları da sırası ile $(-y_1)\sin(a)$ ve $(y_1)\cos(a)$ olur.

Son olarak P'nin yeni yerini yani x_2 ve y_2 yi bulmak için P_x ve P_y nin aynı koordinatlarını toplarsak,

$$x_2 = (x_1)\cos(a) - (y_1)\sin(a)$$

$$y_2 = (x_1)\sin(a) + (y_1)\cos(a)$$

İşte bu bir noktayı tek eksende iki boyutlu döndürmek için gereken işlemdir. Bir objeyi oluşturan bütün noktalar için bu işlem tekrarlanırsa obje origin etrafında (ya da 3 boyutlu düşünürsek z eksenine etrafında) döndürülmüş olur.

Ölçekleme

Ölçekleme işlemi bir objeyi büyütüp küçültmeye yarar. Bir vektörün skaler ile çarpılması konusundan hatırlarsanız, bu işlem sonucu vektörlerin boyları uzayıp kısaltılabiliyordu. Eğer bir objeyi tanımlayan bütün noktaların vektörlerini aynı skaler ile çarparsak o objeyi o skaler oranında ölçeklemiş oluruz.

Genelde bütün noktaların x ve y koordinatları aynı skaler ile çarpılarak ölçeklenir bu durumda obje şeklinde herhangi bir deformasyona uğramadan büyür ve küçülür. Eğer x ve y koordinatları aynı oranda ölçeklenmezse objeler x veya y yönünde yassılaşırlar. Bu da bazen kullanılan bir efekttir. Ben bu efekti mist demosundaki wobbling vektör partında kullanmıştım.

Hatta objeyi oluşturan noktalar farklı farklı skalerler ile anime bir şekilde ölçeklenirse çok ilginç jelimsi objeler elde edilebilir ki bu tip efektler genelde çok pirim yapar. 3 boyut motorunuzu yazdıktan sonra böyle ufak oynamalarla çok ilginç ve orijinal efektler bulabilirsiniz.

Dönüşümlerin birleştirilmesi

Genelde dönüşümler tek tek değil birlikte gerçekleşirler. Yani bir obje uzayda aynı anda yer değiştirip kendi etrafında dönerken büyüyüp küçülüyor olabilir. Bir objeye olan dönüşümler bu durumda birleştirilip hesaplanabilmelidir.

Bu ihtiyacın doğduğu bir diğer popüler durum daha vardır. Kineematik. Örneğin kendi kolunuzu düşünün. Kolunuz omzunuzdan bir açı ile bir eksende dönerken, dirseğiniz başka bir açı ile döndüğünde eliniz ne kadar dönmüş ve yer değiştirmiş olur. Bu soruyu cevaplayabilmek için objelerin birbirlerine bir ebeveyn-çocuk hiyerarşisi ile bağlandığını düşünebiliriz. Yani bu örnekte gövdeniz, üst kolunuzun babası, üst kolunuz ön kolunuzun babası, ön kolunuz ise elinizin babası gibi. Atalar bir dönüşüm yaptıklarında bütün çocuk ve torunlar da bu dönüşümü geçirir. Ama çocuklar belli kısıtlar dahilinde atalarından bağımsız bazı dönüşümler geçirebilir.

İşte bütün bu "bileşik dönüşüm" hesaplama işlemlerinde "matrisler" kullanılır. Bu yüzden bir sonraki bölümümüzde matrislerden bahsedeceğiz.

Motion Builder ile Walkcycle

Özgür (Lord H. Wotton II) Yıldırım



Şekil 1.

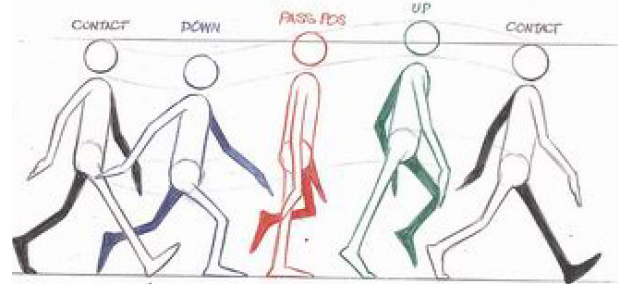
[img]001_MotionBuilder_SplashScreen.jpg[/img]

(www.autodesk.com' dan Motion Builder' ın en son ücretsiz eğitim versiyonunu indirebilirsiniz)

Evet, Motion Builder' da Walk Cycle yapalım mı diyorum bu akşam arkadaşlar? Var mısınız? Ama önce konuyu bilmeyenler için kısa bir açıklama yapalım. Yıllar evvel Alias Motion Builder 6.5 ilk duyurulduğunda (Alias o sıralar Kaydara' yı yeni almış, ve daha Autodesk Alias' a göz dikmemişti.) hemen internette tanıtım videolarını indirmiş ve incelemiştim. Gördüklerim karşısında gerçekten etkilenmiştim ama özellikle "Walk Cycle" konusunda gördüklerime inanmamıştım.

"Walk cycle" sizinde bildiğiniz gibi bir döngü içinde oynayan yürüyüş animasyonuna deniyor. Bu döngü için karakterin sadece iki adım atması yeterli, üçüncü adım ilk adımın "offset" ' i değişmiş kopyası olduğu için ilk frame' i son frame' e kopyaladığımızda sonsuza kadar adım atan karakter elde edebiliyoruz. Bu tekrar eden hareketleri geleneksel çizgi filmlerde çokça görüyoruz, özellikle düşük bütçeli çizgi filmlerde zamandan kazandıran bu tekniği daha sık görüyoruz. Sadece yürüyüş için değil, deniz dalgasının sahile vurması, sigara dumanının tütmesi gibi efekt animasyonlarında da cycle animasyonlar tercih ediliyor.

Peki Walk Cycle nasıl oluşturuluyor? Kolay, formül var. Bilenler bilecektir, karakter animasyonunun "kutsal" kitaplarından "Animator's Survival Kit" te bu uzun uzun anlatılıyor. Biz özetleyelim:



Şekil 2.

Şekilde görünen 5 poz basit bir walk Cycle' i formülize ediyor. Gerçi karakter bir adım atmış fakat diğer adım ilk adımın simetrik tersi olduğundan bu 5 ana pozı bilmek yetiyor. İnceleyelim, ilk pozumuz "Contact" pozudur. Adım atmış ayağın topuğu zeminle kontakt halinde, bacak gergin, vücudun ağırlığı bacakları henüz etkilememiş. İkinci poz "Down" pozudur, karakter bu pozda "düşüyor". Vücudun ağırlığı bu pozda hissedilmiş durumda. Kolların açılması maximum noktaya geliyor. Üçüncü poz "Passing Position" ya da benim bundan sonra kullanacağım terimle "Breakdown" pozudur. "Breakdown" da zeminle temas halinde bacak vücudu kaldırmış, ilk adımda katedilmesi gereken yolu hem vücut hem kollar aşağı yukarı yarılamaş. Dördüncü poz "Up". Ayak bileği tüm vücudu havalandırmış ve ileri doğru itmiş yani bir sonraki adım için vücudun düşüşünü hazırlamış. (Yürüyüşü, kontrollü düşme olarak tanımlarlar.) Beşinci ve son poz diğer ayağın kontakt pozisyonu. Bu pozla birlikte karakterin başının nasıl bir çizgi içinde hareket ettiğini de görmüş oluyoruz. Pozlarımızın arasındaki frame sayısı ise 3. Yani 1-4-7-10-13 şeklinde sıralanıyor timeline' ımızda. Ara kareler, geleneksel metotta inbetween animatörler tarafından dolduruluyor, 3d animasyonda da "curve editor" ile key frame' ler arasındaki değerleri editlemeye çalışıyoruz.

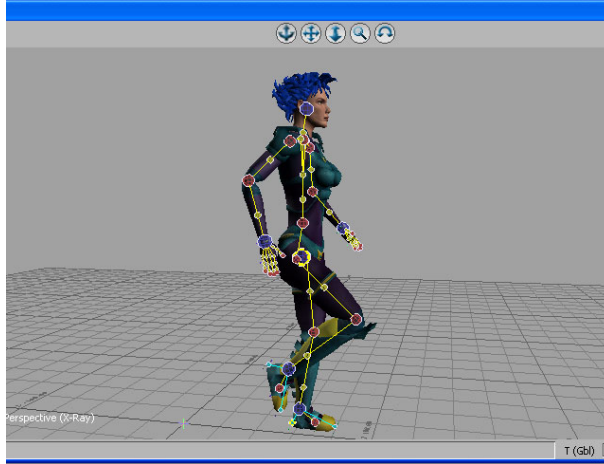
Şimdi Motion Builder' a gelelim ve avantajlarını görelim: Motion Builder' da gayet iyi gözükken bir walk cycle yapmak için iyi pozlanmış 2 poz yetiyor! Sadece 1 contact ve 1 breakdown pozla gayet sağlıklı yürüyen bir karakter oluşturulabiliyor.

Motion Builder' ı açalım ve öncelikle Asset Browser' dan tutorials klasörüne bakalım ve hali hazırda MB ile gelen bir karakteri sahnenimize sürükleyerek açalım.



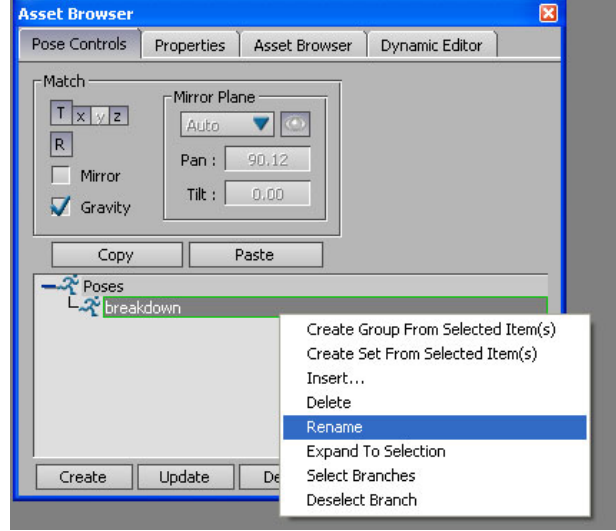
Şekil 3.

Ben mia_rigged karakterini kullanacağım. Karakterin üzerinde gördüğünüz renkli yuvarlak objeler karakterin kontrol objeleri. Onları tutup hareket ettirerek karakterimizi pozlayacağız. Şimdi ilk pozumuzu oluşturalım. BreakDown pozuyla başlıyorum:



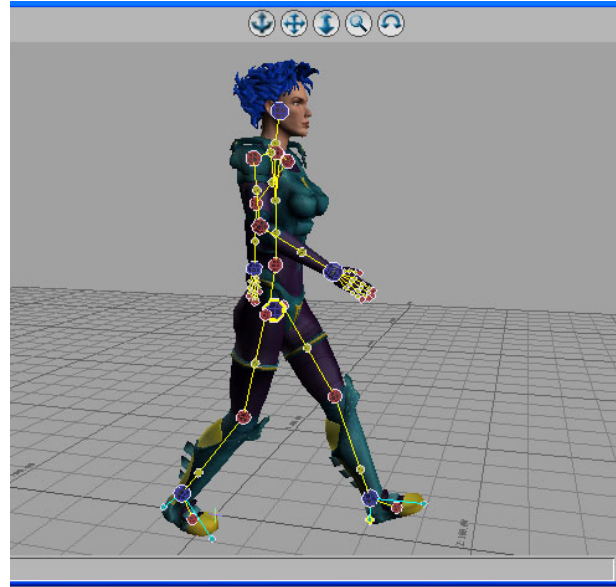
Şekil 4.

Şimdi MB' nin Pose Control adlı aracına gelelim. Müthiş bir şey!



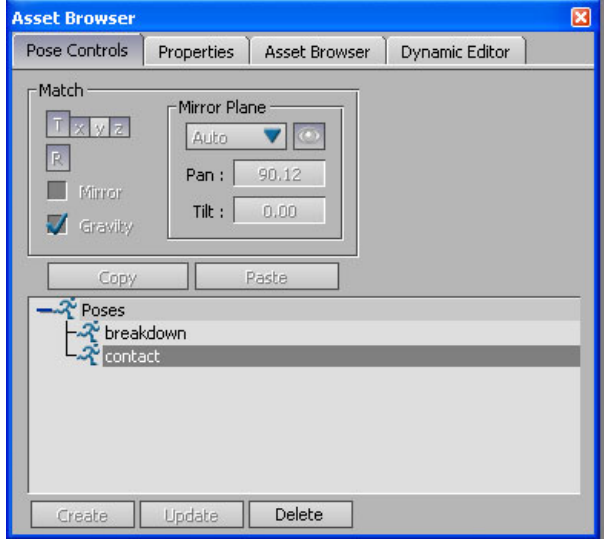
Şekil 5.

"Create" butonuna basarak pozumuzu kaydedelim, sağ tıklayarak rename edelim. Böylece artık Pose Control' den breakdown' a bastığımızda karakter Breakdown pozunu alacak. Devam edelim. Pozu kaydettiğimize göre "contact" pozisyonumuzu hali hazırdaki "breakdown" pozisyonundaki karakteri tweak ederek oluşturabiliriz.



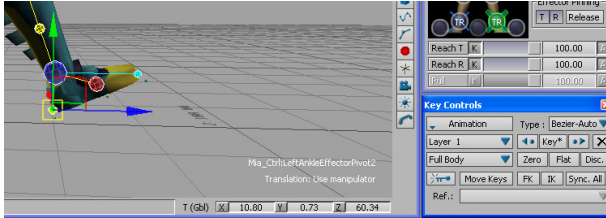
Şekil 6.

Evet, sıra geldi bu pozu da kaydetmeye. Pose Controlle gidelim ve create tuşuyla yeni pozumuzu kaydedelim ve "contact" ismini verelim.



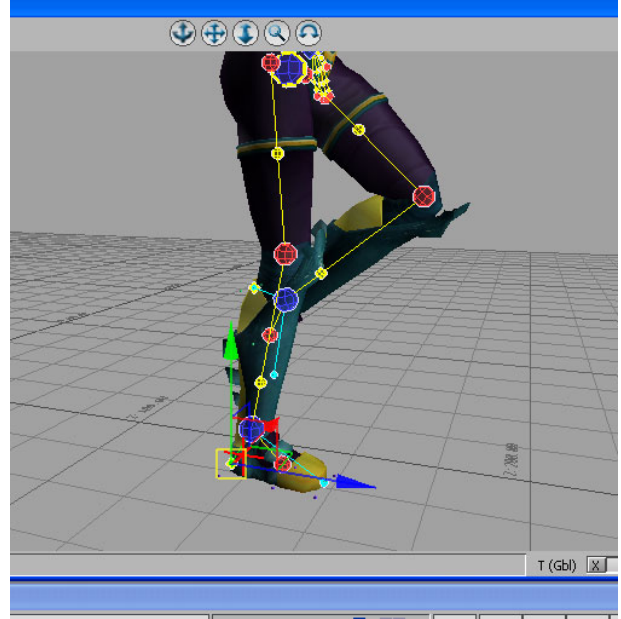
Şekil 7.

Evet iki pozumuzda bitirdik. Şimdi sıra geldi animasyonumuzu yapmaya. Karakterin herhangi bir kontrol objesini seçtikten sonra ilk frame' gidelim ve Pose Control' den "contact" a çift tıklayarak pozu oluşturalım. Sonra karakterin yere temas eden topuğundaki kontrol objesini seçelim ve "Key Controls" aracına gelip "IK" tuşuna basalım.



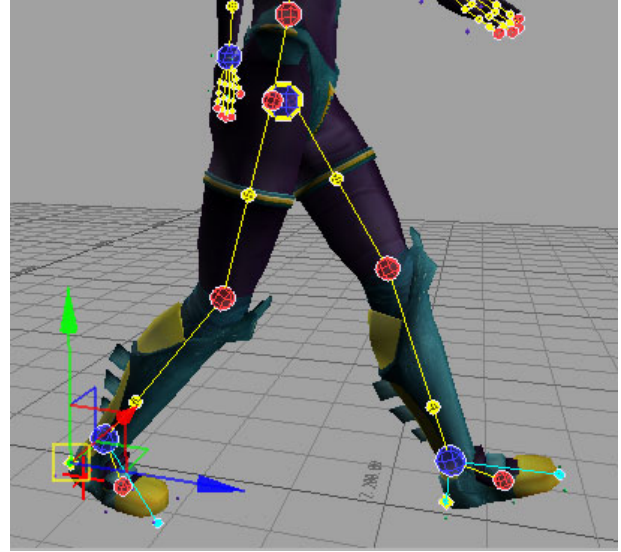
Şekil 8.

Böylece "Inverse Kinematics" iskeleti "key" lenmiş oldu. (MB' de karakter riglerinde Inverse Kinematics ve Forward Kinematics iskeletlerini aynı anda kullanabiliyoruz.) Topukta IK kullanmamızın sebebi o topuğun diğer poza geçerken yerde hareketsiz bir şekilde kalması gerektiği. Şimdi 6 ıncı frame' e gidelim ve "Pose Control" aracımızdan "BreakDown" pozumuza çift tıklayalım. Eğer Breakdown pozunu ters ayağa göre pozladıysanız (benim gibi), "Pose Control" aracından "mirror" ı aktif hale getirin. Şimdi karakterin topuğunun koordinatları referans alınarak poz orada yeniden oluştu dikkat ederseniz. Bu mutiş bir şey tabii ki. Şimdi 6.frame' de yine IK keyleyelim.



Şekil 9.

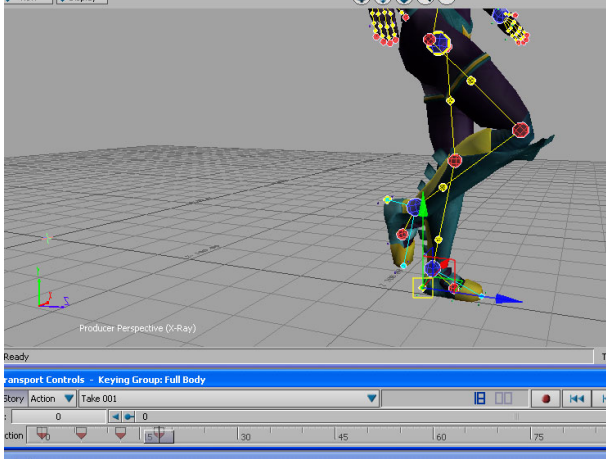
Sıra geldi diğer kontakt poza. 12. frame gidelim ve yine aynı topuk seçiliyken "mirror" seçeneği aktif halde contact pozumuzu oluşturalım ve IK tuşuna basarak keyleyelim.



Şekil 10.

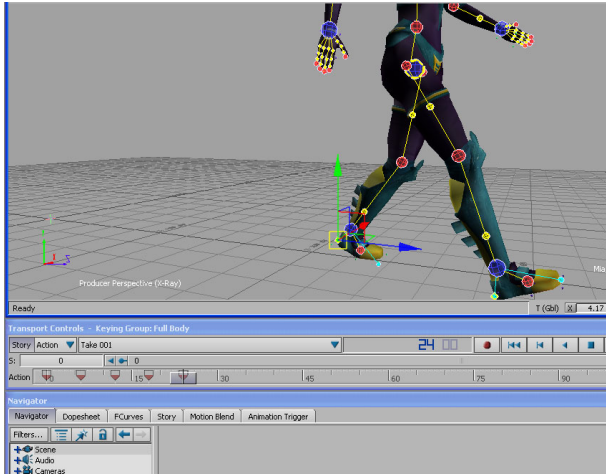
Animasyonumuzu oynatalım, nasıl? Karakterimiz ilk adımını böylece atmış oldu. 18 inci frame gidelim ama bu kez diğer ayağın topuğundaki kontrol objesini seçelim. Ve "pose control" den "breakdown" pozuna "mirror" seçili haldeyken çift tıklayalım. (Eğer orijinal breakdown pozu zaten ters ayak olarak pozlanmışsa mirror u işaretlemeyin.) Ve IK keyleyin. Ufak bir sorun göre-

ceksiniz. Topuk, diğer ayak adım atarken sabit kalmıyor ve bir eğri çiziyor. Bu 12. inci frame' de şimdi seçtiğimiz ayağın IK olarak keylenmemesinden dolayı oluşmakta. 12' inci frame' e gidin ve IK keyleyin.



Şekil 11.

Ve cycle' ımızın son frame' i. 24. üncü frame' e gidin ve aynı topuk seçiliyken "pose control" aracından "contact" pozuna çift tıklayın ve IK keyleyin.



Şekil 12.

Evet. WalkCycle' ımızı tamamladık. Ama bu Motion Builder' ın en basit kullanım şekillerinden biri. Daha başka bir çok inanılmaz özelliği olan bu programı kesinlikle inceleyin.

Evet bugünlükte bana ayrılan sürenin sonuna geldik arkadaşlar, diğer sayılarda görüşmek üzere diyorum. Hoşçakalın.

Rakı Balık Spectrum

Arda 'Ref' Erdikmen

Emülatörler ve Endorfin.

Linux tabanlı Fuse'u Windows'a çevirmeye çalışan Zub, istediği ikonları gönderdiğimde onlara bakıp, "Windows logosuna benzemiş" dedi. Ben de, "Amaç bu değildi mi? 'WinFuse' adını devşiren başındaki 'WIN' ekine ne diyeceksin? Üstelik Zx Spectrum'un renklerini çalan ilk Microsoft'tu" diye cevap verdim. Hem bu emülatör windows üzerinde zx spectrum kullanmamıza izin vermeyecek mi?

Emülasyon, şu sıralar orta yaş krizine girmiş olan 8bit gençliğinin tek çıkış kapısı gibi görünüyor. "Eski", "tarih olmuş", "müzelik" bilgisayarların tekrar diriltilmesi, hatta bu şekilde aktif olarak yaşatılmaya çalışılarak zombileştirilmesi de bu gençlik günlerinin özlemi yüzünden. Yoksa, yeni medya'nın ortaya çıkışıyla her alanda dirilen eski teknolojinin yeniden doğuşu mu? Örneğin, çoktan unuttuğumuz VHS kasetlerdeki görüntü kalitesi, şu sıralar cep telefonlarımızda dirilmiş ve kullanıma girmiş durumda. Biz DVD'yi terk etmeye hazırlanırken, yeni küçükük aletler DVD kalitesinde kayıt yaptıklarını iddia ederek hava atıyorlar.

VHS geri gelmeye cesaret ediyorsa, neden Zx Spectrum gelmesin? Belki biz, bilgisayar bağımlıları (bunu tıbbi bir terim olarak yazıyorum, mecaz olsun diye değil), her gün meskalin almak yerine arada bir eski günlerdeki gibi marihuana çekmek de istiyoruz.

Yukarıdaki benzetme zorlama da olsa, bir Zx Spectrum'u güncel bir pc'de çalıştırmanın ne gibi bir amacı olabilir? Bunu çözümlenmeden önce hiç bilmeyenler için Zx Spectrum nedir, hangi bölümleri emüle edilir bakalım:



Şekil 1.

Zx Spectrum, son derece basit tasarımı olan, 7 resmi modelinin yanında sayısız klonla sahip bir ev bilgisayarı. Bu 7 farklı model, temelde iki gruba indirilebilir. 48K modeller ve 128K modeller. Çünkü bu gruplar kendi içlerinde genellikle kozmetik ve aksesuar olarak farklılaşıyorlar. Örneğin +2A modeli ile +3 modeli devre şeması olarak bire bir aynı olmasına rağmen, birisi disk sürücü, diğeri kaset okuyucu içeriyor. 48k modeli, 48k+ modeli ile arasındaki tek fark ise kozmetik: birinin tuşları kauçuk, diğeri ninki sert plastik. Zx Spectrum'u emüle etmeye çalışan programlar genellikle tüm 7 modeli de emüle ederler. Bazıları, pek de yaygın olmayan Amerikan üretimi Timex ile çok yaygın olan Rus üretimi Pentagon ve Scorpion modellerini de destekliyor.

Emülatör kullanmanın göz ardı edilen yanlarından biri, eskiden yazılımları depoladığımız ortamların da yeni PC dosya sisteminde bir şekilde ifade edilmesi gerektiğidir. Örneğin, eskiden kaset olarak elimizde tuttuğumuz yazılım artık bir dosya olarak ortaya çıkıyor. Hiç tanımadığı bir bilgisayarın emülasyonu karşılıklı gelen bir kullanıcının ilk panik anı: "Eee şimdi ne yapacağım, bu ne dosyası, şu ne?" dedikleri andır.

Zx Spectrum'un kullandığı bir medya standardı da yok denebilir. Tek amacı, olabildiğince ucuza bilgisayar üretip satmak olan Sinclair, depolama birimlerini tasarlarken de yine ucuzluğu ön planda tutuyordu. Bundan dolayı uzun süre kaset hakimiyetinde kalan Spectrum'un tek resmi hızlı depolama birimi Microdrive'lardı. Fakat en yaygın medya tiplerini listelersek, Teyp Kasedi(tap,tzx), Microdrive kartuşları(mdr), amstrad standardı 3 inçlik disketler(dsk), Betadisk adı verilen bildiğimiz DD floppy disketler(\$B ve TRD) ve if2 oyun kartuşları(rom).

Teyp Kasetleri:

Zx Spectrum'un teyp kasedi, standart olarak 1500baud desteklemesine rağmen, özel yükleyici yazılımlar sayesinde 5000baud'a kadar çıkan hızlarda kayıtlar da son dönemde popülerliğini arttırmıştır. Teorik olarak 2005 yılında çok temiz bir kaynaktan 27500baud transfer edilmesi mümkün olmuş olsa da, bir teyp kasedinin ses kalitesi bu hızları depolayacak kadar iyi değildir. Fakat bu kısıtlı çeşitlilik bile farklı teyp emülasyon formatlarının doğmasına yetmiştir. İlk başta aktarılan byte'ları basit bir şekilde peş peşe dizilen TAP dosyaları açığa çıkmıştır. Böylece akıp giden teybin emülasyonu basitçe sağlanmıştır. Fakat zaman içerisinde Zx Spectrum'un sayısız özel yükleme çeşitlerinin bu yöntemle kaybedildiği fark edilmiş (hatta bazılarının TAP şekline çevrilmesi mümkün olamamaktadır) ve TZX formatı ortaya çıkmıştır. Bu format, zamanlama, sinyal seviye ve uzunluklarını depolayan böylece özel yükleme çeşitlerini olduğu gibi korumayı amaçlayan daha karışık bir formattır. Bu sayede sadece yükleme problemlerinin önüne geçilmemiştir: bir TZX dosyasından orijinalinin aynısı bir teyp kasedi üretilebilmektedir. TZX ortaya çıkarılmış yeni yükleme tekniklerinin de zorlamasıyla 2006 yılında emülatör yazarları arasında başlayan tartışmalarının sonunda 2008'de 1.20 sürümüne resmi olarak yükseltilmiştir. Şu anda Zx Spectrum yazılım veri tabanı ağırlıklı olarak TAP formatında olsa da, Zx Spectrum yazılımlarını "oynamaktan" ziyade, "olduğu gibi" koruma peşinde olan Spectrumseverler henüz çevrilmemiş yazılımları TZX'e çevirerek eksikleri hızla kapatmaktadırlar. Günümüzde tap formatı neredeyse tamamen terk edilmiş, TZX 1.20 dominant medya tipi ol-

muştur. Daha eski emülatörler direk olarak ses kaydını tutan VOC ya da daha düzenli bir ses kayıt formatı olan CSW dosyalarını kullanmaktadırlar. CSW günümüzde hala tzx'e dönüştürülemeyen kasetlerin korunması için kullanılmaktadır.

Diskler (DSK):

Amstrad'ın Sinclair'i satın almasından hemen sonra Amstrad'ın yaygın depolama formatı olan 3 inçlik diskler, Zx Spectrum +3'e uyarlandı. Amstrad'ın son derece stabil disk sistemi hiç de kötü bir seçim olmasa da, uyarlamayı yapanlar Sinclair konusunda hiçbir bilgi sahibi olmadıkları halde bir an önce ürünün ortaya çıkartmak zorunda kalmışlardır. +3 modeli getirdiği yeniliklerin yanında uyumsuzlukları ve rom yazılımındaki basit hataları ile ünlenmiştir. +3 eski yazılımlara desteği sınırlı kalınca 15000 oyunluk bir arşivden yararlanamayacaklarını tahmin eden kullanıcılar bu modelden kaçınmışlar, bu sebepten +3 disk yazılımları yeteri sayıda piyasaya çıkmamıştır. Kullanılan disk işletim sistemi, sürücüler ve disketler Amstrad kökenli olduğu için, dosya tipi olarak da Amstrad DSK dosya tipi kullanılmaktadır. (İşin komik tarafı, +3'ün uyumsuzluk probleminin asıl kaynağı, Zx Spectrum 128'in kullanma kılavuzundaki basım hatasıdır. Amstrad mühendisleri büyük bir naiflikle donanımı incelemek yerine ULA zamanlamasını orijinal zx 128'in kullanma kılavuzundan alarak düzenlemişler, dolayısıyla geri uyumluluğu bozmuşlar. Fakat birçok oyun programcısı da aynı hatayı yaptığından orijinal 128k modelin de uyumluluğu tartışılır durumdadır.)

ZX Microdrive kartuşları (MDR):

Microdrive gerçekten de 8bit devrinin ortaya çıkardığı en ilginç aygıtlardan biri. Bu kartuş, aslında yine bir teyp kasedi, ama sonsuz bir teyp kasedi. Bu kasette sadece bir rulo bulunuyor ve teyp dönüp dolaşır yine başa dönmüş oluyor. Bu kaset asla geri sarılmıyor, aksine hızla ileri sarılarak istenilen noktaya erişiliyor. Bütün bantın bir tur atması 7 saniye sürüyor ve bu arada index okunabiliyor. Microdrive çıktığı zaman disket sürücüler 550 sterlin iken, bir microdrive sürücü 49 sterlinden satılıyordu. Yinede bu format, yeterince tanılmadığı, çok güvenli olmadığı, kartuşlarının disketlere göre biraz pahalı ve biraz yavaş olduğu için yeterince satamayıp medyanın sınırlı kalmasına sebep olmuştur. Sonuç olarak çok nadir karşılaşılabilecek olsanız da MDR dosya tipi bu medyayı emüle etmek üzere tasarlanmıştır. Bir Microdrive'i sürececek komutlar standart Zx Spectrum'un rom'una yetiştirilemediği için (bu sebepten orijinal rom'un sonunda büyük bir boşluk vardır) interface 1 üzerinde bir shadow rom bulunmaktadır. Bir microdrive'i sadece rom problemi yüzünden interface1 takılı olmadan sürmek mümkün olmamaktadır. MDR dosyalarını yüklemeyen önce emülatörünüzün "interface 1" seçeneğini aktifleştirmelisiniz.

TRDos – Betadisk Arabirimi (TRD, \$B, SCL):

Beta-128 isminde İngiltere'de geliştirilen ve başlarda pek ilgi görmeyen floppy disk aksesuarı, özellikle 80'lerin sonlarında rusya'da zx spectrum kopyalarının ortaya çıkışıyla popüler hale gelmiştir. Bu diskler bildiğimiz Double Density Floppy disklerdir ve 640Kb veri saklayabilmektedirler. Bu arabirime 5.25 ya da 3.5 inçlik 4 floppy disk sürücüsü bağlanabilmektedir. Rus klonlarına bu arabirimin eklenmesi ile rusyada teyp kullanımı terk edilerek floppy diskler standart hale gelmiştir. Uzantılar Beta-128'in rom'unda bulunan TRDOS disk işletim sistemi olan TRD formatında, ya da bir hobeta imaj formatı olan \$B formatında karşımıza çıkabilir. Her iki formatı da derseniz floppy disklere aktarabilmeniz mümkündür. Oluşan diskler orijinaliyle özdeş olacaktır.

SCL tam olarak bir disk imajı olmasa da, bir TRDOS diskindeki tüm dosyaları ve bazı disk özelliklerini ZIP benzeri bir şekilde paketlenen bir dosya tipidir. Yapısı gereği bu dosyadan özdeş diskler yaratmak mümkün değildir.

Snapshot Formatları (SNA, Z80, SZX):

Elbette bu dosya türleri bir medyayı ifade etmemekte, onun yerine çalışan bir zx spectrum'un belirli bir andaki durumunun bir kopyasını tutmaktadır. Bu kopya, ram (ve bazen rom), sistem değişkenleri ve takılı olan çevre birimlerinin o anki durumlarının bir görüntüsünü içerebilir. Zx Spectrum'da popüler olan 3 snapshot formatı vardır: SNA, z80 ve SZX.

Sna formatı, SAM isimli bilgisayara zx spectrum oyunlarını aktarabilmek için tasarlanmış bir ara birimin formatıdır. Bu format tüm RAM'in ve işlemci register'larının bir kopyasının alındığı basit bir snapshot formatıdır. Genellikle sadece 48K Spectrumların görüntüsünü içerir. Son yıllarda 128K SNA formatı da bağımsız bir emülatör tarafından oluşturulmuş fakat kabul görmemiştir. 128k snapshot formatı genellikle Rus Pentagon klonu için kullanılmakta. Bu sebepten kimi emülatörlerde 128K snapshot desteği bulunurken, birçoğunda bulunmaz. Snapshot formatları ham veriden ibaret olduğu için işlenmesi çok kolaydır. Bu yüzden çok yaygındır. Fakat bu formatın ciddi bir eksiği vardır, alınan imajın hangi modele ait olduğu belli değildir. Bu durumda siz dosyayı yanlış bir modele yüklerseniz o sırada farklı bir rom bulunacağı için dosya çalışmayacaktır. Yani dosyanın yaratıldığı model ile yüklendiği modelin aynı olmasını kullanıcı denetlemelidir.

Z80, Gerton Lunter'in aynı adlı ünlü emülatörü için geliştirdiği görüntü tipidir. Tartışmasız en yaygın snapshot formatıdır. Z80 dosya tipi üç farklı sürüm içermektedir: V1.45 orijinal sürüm, V2+ ve V3. Formatın esnekliği dolayısıyla farklı emülatörler tarafından bazı eklentiler de yapılmıştır. Bu eklentiler dosyanın kullanım şeklini değiştirmez. V1.45, tıpkı SNA gibi sadece 48k snapshotları yükleyebiliyorken, V2 128K desteği vermekte, V3 ise çevre birimlerinin de snapshotları tutulabilmektedir. Örneğin MGT arabirimi üzerinde ekstra ram bulunmaktadır. Z80V3 ile bu bölgenin imajı da alınabilmektedir.

SZX, Jon Needle tarafından 2005 yılında geliştirilmiş bir snapshot formatıdır. Jon, çok başarılı Spectaculator emülatörünü geliştirirken SNA ve Z80 formatlarının engeline takılmış ve bu formatı üretmiş. Böylece Z80 formatının desteklemediği aygıtların da bilgisi tutulabilmekte. Ayrıca emülatöre kurulmuş olan bir eklenti varsa, szx dosyası tanımında bu eklenti(plug-in) için ayrılmış alanlar da bulunuyor. Modern emülatörlerin tümü szx

dosya tipini desteklemektedir. Bu sebepten ileride daha fazla yaygınlaşması beklenebilir.

Donanım:

ZX Spectrum, 16k, 48k, 48k+, 128K, +2, +2A/B, +3, Pentagon, Scorpion modelleriyle öne çıkarken, Interface 1 (if1), Interface 2 (if2), Multiface aksesuarları mutlaka emüle edilen parçalarıdır.

16-48k+ modelleri birbirinin neredeyse bire bir aynısıdır. Satışlar arttıkça baskı devre üzerinde gelişmeler yapılmış ve uyumluluk (neredeyse) hiç kaybedilmeden 10 farklı kart olarak üretilmiştir. Burada dikkat edilecek tek konu, issue2 olarak bilinen modelde klavye diğer modellerden farklı bir davranıştır. Bu durum bilindiği kadarıyla sadece iki oyunun çalışmamasına sebep vermekte: Abu simbel profanation ve Rasputin.

128K, toastrack ya da heatsink sürüm olarak bilinir. Toastrack denmesinin sebebi tost ekmeklerini üzerine dizmek için kullanılan bir eşyaya benzeyen soğutucu bir metalin Spectrum'un yan tarafına tutturulmuş olmasıdır. Bu yeni model, eski modellere uyumluluğu korurken, kullanılabilir belleği 128KB'a yükseltmektedir. Ayrıca görüntüyü oluşturmakla yükümlü ULA'da ciddi değişikliklere gidilmiştir.

+2 modeli Amstrad tarafından üretilmiş ilk modeldir. Bu model temelde bir 128K+'dan farksızdır, fakat kasaasına bir teyp tutturulmuştur ayrıca ilk profesyonel klavye bu modelde Spectrum ile bulunmuştur.

+3, +3e ve +2A/B modelleri aslında birbirinin aynı devre şemasına sahiptirler, fakat eski modellerden bir hayli farklıdır. +2A, normalde ayrı ayrı duran birçok işlemciyi tek bir işlemci haline getirerek üretim maliyetlerini düşürme çabasının ürünüdür. +2B ise bu modelin üretiminin Tayvan'a taşınmasıyla ortaya çıkmıştır. +3 modeli ise +2A modelinin aynısıdır. Tek fark +2A'ya bir teyp eklenmiş iken +3'e bir Disk sürücü eklenmiş olmasıdır. Eğer +2A'ye siz bir disk sürücü eklerseniz (soket yeri bulunmaktadır) ZX Spectrum, +3 olarak açılacaktır. Fakat bu modellerin tümü büyük uyumsuzluk problemleri içermektedirler. Problemlerin asıl kaynağı Amstrad'ın Sinclair'i devralması sırasında hiçbir dokümanın Amstrad'a ulaşmamış olmasıdır. Bunun birinci sebebi, ZX Spectrum üzerinde bulunan rom yazılımının haklarının farklı bir firmaya ait olmasından kaynaklanmakta. Clive Sinclair, bu yazılımların hakları için anlaşmalı firmaya 5000 sterlin vermeyi reddettiği için hiçbir doküman Sinclair'e ulaşmamıştır. Bu sebeple +3'ün Amstrad üretimi sırasında geliştiriciler Melbourne House'un çıkardığı "ZX Spectrum Tüm Rom Dokümanı" isimli kitaptan faydalanmışlar bu da büyük uyumsuzluk problemlerine yol açmış. 90'ların sonlarında bu problemleri çözmek isteyen bir grup meraklı, +3e isminde bir ROM çıkarmış ve Spectrum +2A/3 modellerinde bulunan yazılım kökenli hataların birçoğunu temizlemişler böylece eski programlara uyumluluğu büyük oranda çözmüşlerdir. Günümüzde gerçek +3 kullanılan birçok kullanıcı rom'larını +3e'ye çevirmektedir.

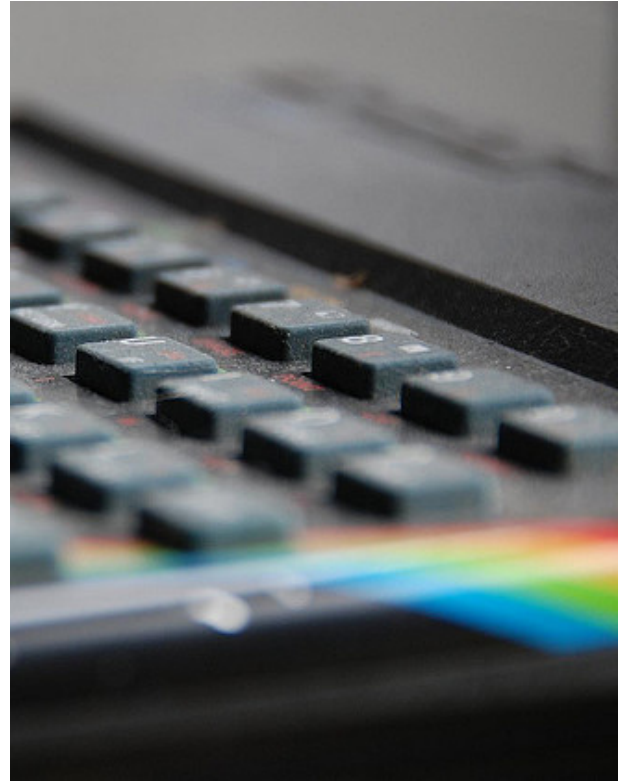
Pentagon ve Scorpion modelleri:

Bu iki rus klonu neredeyse orijinal modeller kadar fazla kullanılmıştır. Pentagon'un şeması açık olduğundan Rusya, Çekoslovakya, Bulgaristan, Polonya gibi ülkelerde yaygın olarak birçok

farklı firma tarafından üretilmiştir ve satılmıştır. Scorpion SZ ise Saint Petersburg kökenli bir firma tarafından üretilen 1MB ram'a sahip bir zx Spectrum klonudur ve üzerinde gigascreen adıyla bilinen bir mixer bulunur. Bu mixer peşpeşe gelen iki interlace frame'i birleştirerek spectrum'un 8 renkten fazlasını göstermeyi sağlar. Fakat bu klonlar tamamen zx Spectrum ile uyumlu değildir. Pentagon ve Scorpion, ULA memory contention denilen bir gecikmeyi desteklememektedirler. Buna göre ekrana görüntüyü çizmekten sorumlu olan ULA, en alt 16K'lık ram'e giden veri yolunu belirli aralıklarla keserek bu bölgeden görüntü bilgisini almakta fakat bu sırada bu bölgede çalışan kodun ilerlemesi durmaktadır. Bu yüzden alt 16K'da çalışan kod olması gerektiği gibi 3.5mhz'de değil, yaklaşık 2mhz hızında çalışabilir. Bu yüzden az da olsa bazı oyunlar pentagon'da iki kat hızlı çalışabilirken, bazı pentagon için geliştirilen demo ve oyunlar resmi ZX Spectrum'larda grafik problemleri yaratabilmekte ve yavaş çalışmaktadırlar. Zaten genel bir pratik olarak tüm ZX Spectrum kodları üst 32K'lık alanda barındırılır.

Emülatörler:

Basit bir aygıt olduğundan ve ULA dışında özel bir işlemcisi olmadığından dolayı ZX Spectrum için yüzlerce emülatör bulunmaktadır. Örneğin, Amoeba toplam uzunluğu 3KB'dan az olmasına rağmen 128K zx spectrum'u emüle edebilir. Ya da VbSpec, visual basic diliyle yazılmış bir emülatördür ve tüm 7 modeli ve aksesuarlarını emüle edebilmektedir.



Şekil 2.

Zx Spin, Paul Dunn liderliğinde bir ekip tarafından kodlanıyor ve emülasyon kullanan Spectrumcuların genel tercihi gibi görünüyor. Sürekli olarak güncellenmesi, eski ve modern birçok aksesuarı desteklemesinin yanında, ideal bir assembler, debugger içermesi de Zx Spectrum üzerinde bir şeyler geliştirmek isteyenler için güvenli bir ortam sunuyor. Üzerinde assembler olan bir başka emülatör şu anda piyasa yok. Grafik ara birimi (Borland) Delphi ile kodlandığı için biraz yaşlı görünse de, hala güncellenerek ayakta duruyor. Spin diğer emülatörlerde kolaylıkla bulamayacağınız Giga Screen özelliğini de destekliyor. ZxSpin'in geliştirilmesi v7s'den itibaren durmuş halde.

EightyOne, popüler modellerin yanında ZX81, Cambridge Z88 gibi daha eski modelleri de destekliyor. Ayrıca görüntüyü bozmak (eski televizyonların oluşturduğu etkiyi gerçekleştirmek için) mümkün. Dot crawl, vhold, renk akması, gölgeli görüntü gibi kompozit sinyale özgü tüm bozulmalar kontrolünüz altında.

Spectaculator'un en büyük özelliği paralı olması. Ortamdaki tek ücretli emülatör Jon Needle tarafından yazılıyor ve bu konuda oldukça ciddi. Jon ürünü olabildiğince temiz tutuyor: kullandığı kılavuzları, windows'a özgü sihirbazlar, yaygın aksesuar desteği mevcut. Paralı emülatöre karşı olduğumuz için, reklamını yapmak istemiyorum. Fiyatı 30\$.

SpecEmu, Mark Woodmass'ın tamamen assembly kullanarak yazdığı hem güçlü hem hızlı bir emülatör. Specemu kaynaklarınızın kısıtlı olduğu durumlarda rahatlıkla kullanabileceğiniz kadar hafif. Fakat özelliği buradan gelmiyor, yazarından geliyor. Mark Woodmass son yılların en aktif Spectrum coder'ı. Sürekli donanımı inceleyerek emülasyonu güncelliyor. Forumlarda ve irc'de sürekli olarak farklı emülatörlerde (özellikle Spectaculator ve Realspectrum ile çatışır) çalıştırılmayan oyunları veya yazılımları spin ve specemu'da çalışır hale getirmekle uğraşır. Bu yüzden SpecEmu aslında gerçek bir zx spectrum'a en yakın emülatördür. Eğer hiçbir emülatörde çalışmazsa bir de SpecEmu'da denemek gerekir. Fakat bunun yanında neredeyse hiçbir aksesuar specemu tarafından desteklenmemektedir.

UnrealSpeccy, Alonecoder isimli bir Rus programcısının, özellikle Pentagon ve Scorpion gibi rus yapımı makinelerin emülasyonu üzerine odaklanmış bir yazılım. Son yıllarda UnrealSpeccy açık kaynağa çevrilerek SourceForge projesi haline getirildi. Bu zamandan sonra çok ciddi bir gelişme görmemiş olsa da özellikle Scene Demo'larını izlemek için olmazsa olmaz bir emülatör. Tüm rus modelleri, GeneralSound, GigaScreen, 1MB ram ve bu makinelerin diğer grafik özelliklerini de destekliyor. Ayrıca son zamanlarda dallanarak, bağımsız exe'ler oluşturabilecek hale geldi. Böylece tek bir oyun dosyasından, hiçbir dosyaya ihtiyaç duymayan bir Windows exe'si oluşturuyor. Bu tür exe'leri Pouet'de Zx Spectrum ürünleri kategorisinde görebilirsiniz.

Realspectrum, yıllar önce çıkmış ve Zx Spectrum emülatörleri için çitayı bir anda yukarı çekmiş ve yıllar boyu bayrağı elinden bırakmamış bir emülatördür. Üünün asıl kaynağı MultiColour efekti destekleyen (Memory Contention) ilk emülatör olmasıdır. Çıktığı yıllarda birçok yenilik getirmesinin yanında, o zamana kadar bilinmeyen donanım özellikleri de emülatöre eklenmiş, hatta RealSpectrum yazarı Ramsoft tarafından dökümente edilmiştir. Yazar RamSoft, bugün standart hale gelen, oyunların oynanırken kaydedilmesine yarayan RZX ve daha önce anlattığımız TZX dosya tipini de yaratmıştır. Dos tabanlı olduğundan

ve özelliklerinin tümü birçok emülatör tarafından geçilmiş olmasından dolayı kullanıcı kitlesi yok olmuş olsa da RealSpectrum hala emülatör tartışmalarında sahneye çıkar. Geçtiğimiz yılda Real Spectrum'un yazarı olan iki italyan, zx spectrum scene'ini nankör ilan ederek zx spectrum'u terk ettiklerini açıkladılar. Real Spectrum ile ilgili tüm dökümanı ve emülatörü sitelerinden kaldırdılar. Bu tartışmanın çıkış noktası ise sitedeki dökümanla emülatörün kullandığı yöntemlerin farklı olduğu, dolayısıyla aylarca geliştiricileri yanlış yola sevk ederek real spectrum'a rakip çıkmasını engellemeye çalıştıkları iddası idi.

Fuse olmadan liste tamamlanamaz. Proje, Philip Kendall tarafından başlatılmış ve yönetilmeye devam ediliyor. "Free unix spectrum emulator", açık kaynak olmasının yanında en doğru emülasyonu yapan, çok sayıda aksesuarı emüle eden, spectrum camiasının en önemli emülatörlerinden biri. Konsollar, telefonlar, windows, amigaos, morphos, macos, macosx gibi neredeyse her platformda bulabilmek de mümkün. Fuse'un windows portu da henüz emekleme aşamasında olmasına karşın bir emülatörden aradığınız bütün özelliklere sahip. Windows dışında bir platformdaysanız zaten size Fuse dışında bir emülatör önermeye gerek yok.

Basin, aslında bir basic editörü enjekte edilmiş bir emülatör. Windows tabanlı bir basic editörü, rom'daki tüm komutları traşleyerek tam bir uyumlulukla çalışıyor. Yazdığınız programlar hala emülasyon altında gösteriliyor. Projenizi kaydettiğinizde herhangi bir zx spectrum'da çalışabilir halde oluyor. Bu emülatörde oyun oynamanızı tavsiye etmiyorum ama basic ile oyun yazma peşindeyseniz basin'e buyrun.

Tüm bunların dışında Zx Spectrum emülasyon dünyası JavaScript emülatörlerden, 3kb'a 128k emülasyonunu sığdıran Amoeba'ya kadar binbir çeşit emülatörle dolu. Tamamı diyemesek de, büyük bir kısmına worldofspectrum.org sitesinin emülatörler başlığından erişebilirsiniz.

Uzaylı Rehberi:

Eğer elinizde bir TAP ya da TZX dosyası varsa ve emülatörünüz otomatik olarak yüklemiyorsa 128K moduna geçin ve menüden "Tape Loader" yazıp Enter tuşuna basın ve teybi çalıştırın. Eğer elinizdeki bir demo ise ve çalışmıyorsa demonun tüm ram'e ihtiyacı var demektir, 128k basic editörünü silmek için şu yöntemi uygulayın: Menüden "128 Basic" seçin. Editöre "USRO" yazın. 48k rom'a geçilecek fakat 128k bellek erişimde olacak. Artık Load "" yazarak yükleme yapabilirsiniz. Unutmayın, load yazmak için sadece J tuşuna basmanız yeterli.

Eğer elinizde Bir TRD/SCL/\$B dosyası varsa Pentagon moduna geçin, menüden TRDOS seçin. DOS'a düşünce K tuşuna basarak "LIST" komutunu uygulayın. Disk içeriği çıkacak, istediğiniz programı çalıştırmak için (.B dosyaları çalıştırılabilir dosyalardır) RUN "program.B" yazın. Dikkat büyük küçük harf ayrımı vardır.

Zub, çizdiğim ikonları onun istediği gibi düzenlemediğimde, yerine başka bir emülatörün ikonunu araklamaya karar verdi, itiraz etmek istemedim. Birkaç ay sonra fuse projesinin yüksek çözünürlüklü ortak bir ikona kavuştuğunu öğrendiğimde bir oh çektim, ne de olsa önemli olan fuse'un düzgün bir ikonun ol-

masıdır.

Snapshot/Glance Mercek Altında

Boran 'Stranger' Karabağlı

Metehan 'Spritus' Alter

Arda 'Ref' Erdikmen

Snapshot demosu Glance grubu tarafından Breakpoint 2010 partisinde yayınlandı ve partideki C64 demo yarışmasında birinciliği kazandı. Demo dünyanın en büyük demoscene partisinde yalnızca C64 scenerlarına değil başka platformlardaki scenerlara da hitap etmeyi başardı.



Şekil 1.

Demo yayınlandıktan hemen sonraki günlerde bazı Türk scenerlar Snapshot için detaylı incelemeler yazdılar. Bu yazıları Plazma'da derledik.

Stranger/Analog

Snapshot'u işyerinde daha 2 kez izleyebildim. Aklımda yer eden bölümlerini ve ilk izlenimlerimi yazmak istedim. Çünkü bu büyük bir iş olmuş çok iyi demo vs. ile geçiştirilecek bir olay değil :) Ben kısa da olsa diğer arkadaşların da demo hakkında yorumlarını okumak isterim.

Neyse demoya geçerse ilk olarak söylemeliyim ki, Herşey bir yana bu demonun müzikleri bir yana diyorum. Sadece ilk part'ın müziği bana göre o part'a biraz iyi kaçmamış gibi gelsede sonrasında müzikler o kadar şahane ve demoya uyumlu ki insan dinlemekten ve seyretmekten bıkmıyor. (Tabii daha 2 kez dinle-

memin bu yorumda etkisi var mıdır bilemem :))

Müziklerden bahsetmişken disk değiştirme bölümündeki müzik favorim diyebilirim.

Girişteki Mono Surround esprisi ile demo güzel başlıyor. Giriş kısmı Glance'in Living de olduğu gibi iyi becerdiği kısımlardan biri olma özelliğini halen koruyor. Yine güzel bir giriş ve hoş bir kaykay animasyonu ile olaya giriyorlar.

Dalga efekti ve İstanbul manzarasının filme alınması yine akılda kalan güzel bölümlerinden. Daha sonraki vector loop mu desem :) nasıl tanımlasam işte o part benim en beğendiğim partlardan bir tanesi. Ekranı bir tane nokta çizdirmek için nelerin yapıldığını bilen her bir kişi için o part'ı izlemek bence ayrı bir zevk oluyordur.

Disk değiştirme ekranının grafiği ve müziğiyle kalbimizde her zaman ayrı bir yeri olacağını belirterek diğer partlara da biraz girmek istiyorum .)

Ayrı bir orjinal fikir olan greetz partı için söylenecek fazla birşey yok bence dizayn olarak çok dikkat çekici. Güzel bir fikir ve uyum...

Dünya rekoru olan vektör partı yorumlara göre en çok beğenilen part olmuş, sonuçta c64 ekranında smooth ve yüksek çözünürlükte cube vb. şekiller dönüyor... zaman zaman kişisel olarak kübe karşı bir fetişim olduğunu hissediyorum. Küplü introları beğeniyorum, kübün her çeşidini seviyorum... bilemiyorum :) Bunu da sevdim sonuçta...

Kelebek kız resmi ve müziği yine demodan ilk etapta hafızamda kalan ve beğendiğim kısımları. Ve son olarak son part da demonun vurucu kısımlarından. Yine effect in müzikle uyumu için bayağı bir uğraş verildiği ve bunda başarılı olduğu gözüküyor.

Snapshot'ta ilk gözüme çarpan hassasiyet demo ile müziklerin uyumu. Sonuç olarak Glance dünya çapında ses getiren bir işe daha imza attı. Herkese tebrikler. Partların creditlerini tam olarak inceledikten sonra ve Glance yorgunluk atıp demo hakkında bize daha teknik bilgiler verdikten sonra demoyu daha detaylı inceleme fırsatımız olur diye düşünüyorum..



Şekil 2.

Spritus/Resident

Demoyu defalarca izledim ve ne yalan söyleyeyim çok az demoyu bu kadar zevk alarak izlemiştir. Her yönüyle izleyicisini kendine bağlıyor diyerek, sanırım abartmış olmam. 2 yıla yakın bir süredir bu demoyu beklemiştir. Beklediğimize de değdi doğrusu. Beklentilerimizi de fazlasıyla karşılıyor. Glance'in acımasız üyeleri, kod bakımından, müzik ve grafikler bakımından üst seviyede kaliteli bir çalışma ile karşı karşıya getirdi bizi :) Bu demo c64'teki sayılı çalışmaların arasına girmiş bir Türk yapımıdır artık. Ayrıca bu demo c64 scene'inde yeni bir rekabet kıvılcımıdır. Ve ayrıca Booze, Fairlight, Resource gibi diğer sağlam gruplara gözdağıdır. Glance zaten sağlam bir gruptu bunu söylemeye gerek yok)Gelelim ayrıntılara :

Snapshot, dev speakerların bulunduğu bir grafik ile "mono-surround" şeklinde eğlenceli bir giriş yapıyor. Ben ilk izleyişte bir an görüntüye aldanarak sesin sol ve sağ speakerlar arasında gelip gideceğini sanmışım :D Herneyse, demo şık bir logo eşliğinde hydrogen'e ait olduğu bariz olan gazlayıcı bir müzikle başlıyor. Daha sonra tempoyu biraz değiştirerek credits partına geçiyor. Genelde creditler demonun tamamına göre zayıf olur ama burda üstünde özellikle grafik açısından bir hayli çalışılmış bir part görüyoruz. Renk seçimleri ve çizimler gayet şık ve ekranı dolduruyor. Coding açısından Endo'nun katkıları kendini hemen belli ediyor. Bundan sonra Glance tayfası "No Plot No Foreplay" diyerek direk konuya girmek istediklerini belirtiyorlar :) Bir an önce izleyicileri şaşırtmak ve hayran bırakmak istiyorlar anlaşılır.

Göz alıcı bir tasarıma sahip olan bir screen ile demonun ismi ilan ediliyor. Tabi uçarak gelen kaykay'ı da unutmamak lazım. Arka planda Living'e küçük bir gönderme gözden kaçmaması gereken ayrıntılardan biri. Snapshot, ismiyle de uygun olarak film şeridi teması üzerine konulmuş. Konsept açısından güzel ve orijinal bir fikir. Duygu değiştiren müzik eşliğinde bu bölüm sona eriyor ve artık gösteri zamanı :))

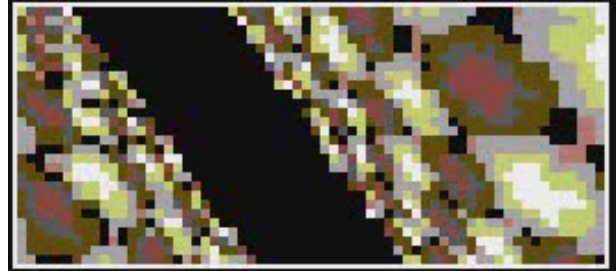
Son zamanlarda birçok sağlam demoda da sıkça kullanılan dama tahtası üzerinde floor efekti ile devam ediyoruz. Söz konusu demolardaki floor tek yönlü statik bir şekilde yüzeyde gezinirken, Snapshot bununla yetinmeyip her yöne geziniyor, sonra yetmedi dercesine amuda kalkıyor taklalar atıyor :) Üstelik çok renkli texture üstünde yapıyor bunu. Efekt gayet hızlı ve yumuşak. Kesinlikle bu demoda bulunması gereken bir part. Bunu hcl, crossbow yapmadıysa kim yapmıştır diye sorsalardı nightlord yapmıştır derdim :))

Demo, multicolor modunda çizilmiş harika bir grafik ile devam ediyor. İmza yok ama datura tarafından çizildiğini tahmin ediyorum. Çok nefis bir grafik, gerçekten hoşuma gitti. Renk seçimleri ve taramalar gayet güzel. Zaten içinde mantar, börtü böcek olan sevimli grafikler hep hoşuma gitmiştir :))

Aha işte öldürücü bir darbe daha. Grafiğe mi bakayım, yansıma efektiindeki yumuşaklığı mı bakayım, yoksa senkronize olarak süper bir geçişle izleyiciyi mest eden müziğe mi şaşırp kalıyorum bu partta. Bol renkli bir grafiğin hemen ardından grayscale bir grafikte bu efektin sunulması şahane olmuş. Bu part'ın skate tarafından kodlandığını biliyorum. Aklıma birlikte yaptığımız "lighthouse dream" isimli küçük demo geldi. Pc'de bunu kodlamak kolay, c64 asm'de ise ustalık ister. Üstelik bu kadar temiz bir şekilde yapmak daha fazlasını ister.

Lake efektinin bulunduğu screen zekice dondurulup harika bir geçişten sonra "filming istanbul" partına geçiyoruz. Yine orijinal bir tasarım yine mükemmel bir part. Her kim düşündüyse kutluyorum. Kod olarak çok efor sarferilmemişse bile seyir açısından gayet güzel olan bu bölüm yine müzikle senkronize ilerliyor.

Snapshot logosu oluşturan dijital göstergeli küçük bir geçişten sonra demonun taşıyıcı partlarından birine daha geçiyoruz. Bu partı dikey olarak ilerleyen raycasting efektine benzetebiliriz. Living'te de benzer bir part vardı ama burdaki çok daha hızlı ve daha iyi (tabi living'tekinde textured olduğunu unutmamak lazım). Hiç tekleme veya rahatsız eden bir unsur yok, efekt gayet akıcı ve yumuşak, müzik çok uyumlu ve izleyiciyi coşturuyor. Burda işlemin vektörle mi yoksa klasik raycasting ile mi yapıldığını merak ediyorum doğrusu. Her iki şekilde de muhteşem bir efekt.



Şekil 3.

Demomuzda beyaz çizgilerin oluşturduğu bir kutu içine oluşturulan tatlı bir efektler devam ediyoruz. Bu efekt bana winamp'in avs plug'ini ile oluşturulan görselleri anımsattı. Böyle birşeyi daha önce hiçbir c64 demosunda görmemişim. Aklımın hep bir kenarında yapmayı tasarladığım pc demosunda bulunmasını istediğim efektlerden biriydi bu ama atamayana atarlar işte :)Artık böyle birşey yapmaya kalksam "olm glance yaptı bunu hem de c64'te" diyecekler :) Neyse kişisel endişelerimi bir tarafa bırakıp demoya döneyim. Müzik yine bilinçliymiş gibi görüntüyle senkronize şekilde çalıyor, efektin kalp atışına uyum sağlıyor.

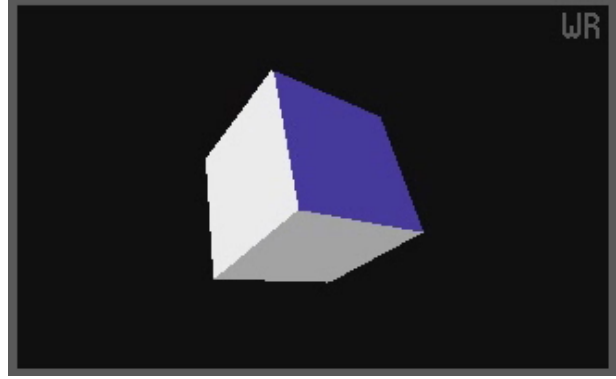
Bu noktaya kadar bizi sürükleyen müzik artık bitiyor, başka bir melodi eşliğinde ekrana dev bir kadın grafiği geliyor ve dikey yönde scroll etmeye başlıyor. Bu part ayrıca disketin b yüzünün de habercisi. Kadının elinde bulunan emektar 5.25 disket, hoş düşünülür. Bu grafik de demonun genelinde bulunanlar gibi multicolor modunda çizilmiş (multicolor ve diğer c64 grafik modları için bkz. plazma diskmag #2 hydrogen'in yazısı). Multicolor modu benim en sevdiğim c64 grafik modu, bu yüzden bu durumdan pek şikayetçi değilim :)Grafik hydrogen'in elinden çıkmış bir eser. Bu boyutta bir çizim için gerçekten sağlam bir iş olmuş. Demonun heryerindeki ayrıntıcılığı ve özeni bu bölümde de görüyoruz, takdir edip disketimizin b yüzünü takıyoruz :))



Şekil 4.

Şimdi ekranımıza CAD programlarındaki gibi gridler beliyor ve siyah üzerine gri yeşil çizgilerle bir robot kolunun projesi çiziliyor. Robot kolu gerçeğe dönüşüyor ve ekrana yazdığı grup isimlerinden bu bölümün greetings partı olduğunu anlıyoruz. İşte orjinal bir fikir daha. Fikirden öte çok iyi kodlanmış sağlam bir part. Robot kolunun her harfi geçiştirme olmayan ince bir şekilde çizişine dikkat edin. Ayrıca silme hareketi de çok sevimli olmuş. Bu bölümde müziğin tarzının da değiştiğini farkediyorum. Sanırım orkestranın başına nightlord geçiyor :) Bu partta sanırım birçok scener kendi gruplarının adını görmeyi istemiştir. Bakın bizimki de var hehehe...

Ve işte kritik partlardan birine geliyoruz. Ama önce izleyicinin ara bir bölümle hazır olması isteniyor. Çünkü sırada bir dünya rekoru var. Bu ara bölümde bilgilendirme yazısının üstünde odaklanmaya çalışan bir imleç görüyoruz. Odaklanılan bölüm netleşirken diğer bölümler bulanıklaşıyor. Daha sonra sağ üst köşede beliren WR imi ile beraber hires multicolor modunda 140x140 alan içinde 50 fps dönen 3d objeler gösterilmeye başlıyor. Bu bölüm diğer gruplara gerçekten gözdağı veren, düelloya davet eden teknik partlardan biri. Objelerin ekranda dönüşü çok yumuşak ve hızlı. Zaten bunu söylemeye gerek yok çünkü 50 fps :) . Norvax'i bir kez daha tebrik ediyoruz ve sonraki parta bakıyoruz.



Şekil 5.

Karışımızda bu sefer bir FLI grafik. İşte benim hoşlandığım şeylerden biri. Borderlar hariç ekranın tamamını kaplıyor ve muhteşem bir çizim. Eminim Datura 7D9'daki grafik compo esnasında bıyıkaltından pis pis gülmüştür :) Renklerin kullanımı şahane. Kanatlara özellikle bayıldım. Bunun da ötesinde bu grafiğe savaş ilan ediyorum, daha iyisini ben çizmeliyim :)

Şahane bir grafikten sonra beni ihya eden başka bir sanatsal part ile devam ediyoruz demoya. Glance logosunun da bulunduğu güzel bir grafiğin içinde textured bir küre dönmeye başlıyor. Gerçekten gözleri okşayan bir bölümdeyiz. Müzik de kulaklarımızı okşuyor tabi. Bu part benim tarzıma çok uygun. Güzel bir grafik eşliğinde gösterilen efektler bana nedense çekici geliyor. Ve bu part da bunun güzel bir örneği.

Hmm... Tanıdık bi görüntü geldi. The Black Lotus'un ünlü Ocean Machine [<http://www.pouet.net/prod.php?which=16337>] demodundaki, uyurken birden gözlerini açıp yüreğimizi ağzımıza getiren gotik suratlı kadın değil mi bu? Nightlord'un bu demoya özel bir ilgisi var galiba :) Hatırlarsanız 7D8'deki sessiz demo yarışmasında bu demoyu taa amerika'dan birkaç saniye içerisinde doğru tahmin etmişti. Neyse, bize TBL'a ait bir efektin c64'de ne kadar güzel görüneceğini anlatıyor. Bir bakalım neymiş bu :)

Vooooouu... Tek kelimeyle şahane. O beklediğimiz ölümcül vuruş geldi işte. Sanatsal açıdan, teknik açıdan ve her açıdan dört dörtlük bir part. Daha başka ne denebilirki. TBL'nin demosunu (Silkcut [<http://www.pouet.net/prod.php?which=12034>]) izleyip bu partı hatırlayanlar Snaphot versiyonunun ne kadar başarılı olduğunu hemen kavrayacaklardır. Tünelde ilerlerken aynı anda rotation yapıyoruz. Ekranda hatırı sayılır bir bölümü kaplıyor ve ful textured. Hızı da gayet iyi. C64'te bu tip efektleri görmeye alışık değilim. Benzerleri de çoğunlukla fake triklerle yapılmaya çalışılıyor. Ama burda öyle birşey yok. Uzun yıllar hatırlanacak bir kodlama örneği.

Demonun heryerindeki mükemmeliği son partta da görmeye devam ediyoruz. Yukarı doğru akan film şeridiyle demodan görüntüleri bir kez daha izlerken kredileri de yeniden hatırlatıyor Glance üyeleri. Bu arada her eklenen yeni görüntü ile uzaklaşma efektini de zevkle izliyoruz. Yine c64'te görmeye alışık olmadığımız bir çalışma.

Türk scene'i olarak herşeyiyle orjinal ve başyapıt olmaya aday bir demoya sahibiz artık. Bunu bize kazandırdığı için Glance'e bir kez daha teşekkürler. Umarım en az bunun kadar sağlam bir demo daha çıkarırlar. Çünkü c64 scene'i de artık böyle bir beklentiye girdi, bundan eminim.

Ref/Crescent

Breakpoint'in 8 yıl devam ettikten sonra sona ermiş olması scene'de büyük bir boşluk yaratmış olsa da, verilen tüm mesajlar önümüzdeki yıl paskalya'da büyük bir demoparty olacağı yönündeydi. Scamp (organizatör), kapanışta bağıra bağıra, "paskalyada kimse evinde oturmayacak!" diye izleyicilerden söz alırken, farbraush demosunun sonunda "breakpoint'in bitmesi sorun değil, easter parti geleneği sürecektir" diyordu. Ki biliyoruz ki Farbie ile Breakpoint göbekten birbirlerine bağlılar. Bayrağı şimdiden devretmiş olmalarını umuyorum. Konuyu fazla dağıtmadan Breakpoint'e damgasını vuran arkadaşlarımızı kutlamak istiyorum, Nightlord, Hydrogen, Endo, Norvax, Datura ve Sk8, C64 demo kategorisinde disketin iki yüzünü de kaplayan, 16 dakikalık bir demo ile katıldılar. Bu demo üzerinde yaklaşık 3 yıldır çalışıyorlardı. Bu çalışmalarının karşılığı Breakpoint birinciliği oldu. Demo'nun içeriğini detayıyla incelemek istiyordum, kısmet bu güneymiş.

A Yüzü

A Yüzü

"No Plot, No Foreplay" mottosuyla açılışı yapan demo, tıpkı söylediği gibi, salt porno. Konu yok, ön sevişme yok, direk olarak yakın plan giriş çıkış gösteriliyor. Çoğu zaman gösterilen efektin ne kadar büyük uğraşlarla yapıldığı ve dahiyane olduğunu çözdüğünüzde heyecanlanırsınız. İşte bu gibi durumlara "Coder Porn" yani "Programcı Pornosu" deniyor. Ortalıkta memeler, popolar olmasa da, benzer bir keyif yaşadığınız için. Snapshot, bu bağlamda sürekli porno sunuyor. Glance, demodaki tüm efektleri çok iyi cilalamış. Tüm bölümlerin sürelerine ve ilerleyişine çok dikkat ettiklerini çok iyi bildiğim için tüm demonun genelde ritminin düşük olmasının bir sanatsal tercih olduğunu söyleyebiliriz. Ben kendi adıma demoyu daha hızlı kesmelerle hızlandırılmayı tercih ederdim, Glance ise, demosunda bunu bir korku filmi kurgusu edasıyla, izleyiciyi önce yatıştırıp, peşine efekt ile saldırmayı seçmiş.

Şimdi tek tek bölümlere bakmak istiyorum, bu incelemeyi yaparken Glance'e arkadaş kayırması yapmayacağım, artık son derece profesyonel olduklarını gösterdiler, direk en büyüklerle karşılaştıracığım, topal oldukları yerde de söyleyeceğim:

1.Mono surround: gfx datura, code skate, sfx hydrogen (20 Saniye)

Doğrusu ilk izlediğimde değişik frekanslarda sesin farklı yönlere geliyormuş gibi algılanmasını exploit ettiğini düşünmüştüm, ama bende böyle bir etki oluşmadı. Sid' işlemcisinin bu kadar yüksek frekanslara ulaşmasını da beklemiyorum. Sanırım bu kısım sadece bir espriden ibaret. İçerideki uçlarında üç tane küre olan garip şekil aslında demonun ilerleyen dakikalarında karşımıza bolca çıkacak 3d efektlerin habercisi. Bu bölümde bir

mucize yok, ondan devam edelim.

2.Yapanlar : gfx hydrogen, code endo/norvax (50 Saniye)

Peşine durgun tam ekran grafiklerden oluşan sunum geliyor. Kod'da Nightlord, Norvax, Endo, Skate, Grafikte Datura ve Hydrogen, Müzikte yine Hydrogen ve Nightlord'u görüyoruz. Demo yavaş bir başlangıç yapıyor, müzik de tekrarlarla harekete geçmeye hazırlanıyor. Bu bölümde çalmaya başlayan müziğin adı "gun slinger" yani "Silahşör". Müziği Hydrogen yapmış. Doğrusu demodaki tüm müzikler dilime dolandı, hafta boyunca evde beeper gibi gezdim. Bu arada "Konu yok, ön sevişme yok" metni yavaşça beliriyor.

3.Snapshot açılış/kaykay: code endo, gfx hydrogen (26 sn)

Müzik iddialı başlıyor ve aniden hızlanıyor, fakat müzikteki bu hızlanma görüntüde kendini gösteremiyor. Fotoğrafı iyice incelememiz için bolca süre bırakılmış. Bu bölümün ilk 10 saniyesi durağan. Başında küçük bir animasyon var, demoscene'in oluştuğu yılların sembolü bir kaykay dönerek ekrana yaklaşıyor. 80'lerde çocuk olup da skateboard'u olmayan azdır. Bu arada altta kalmış bir fotoğrafta Glance'in 2005 yılında yaptığı "Living" isimli demo'ya bir gönderme yapılıyor. Bu kısmın görsel olarak çok statik olmasını bundan sonra gelecek öldürücü efektin hesaplanmasına bağlıyorum.

4.3d trailblazer (3d damalı yüzey): code: nightlord (51 saniye)

Trailblazer 1986'da çıkmış bir oyun, damalı yüzeyli, ufka uzanan bir yol üzerinde zıplayan topu kontrol ediyorsunuz. İsmi burdan almış olan bu efekt, demolarda sıkça görülür. Genellikle sağa sola ve ileri geri hareket eder. Fakar nightlord burada açılışta, perspektifli bir trailblazer yazmış. Bu part bana demonun sonunda görülecek TBL tünel'inin primitif hali gibi geliyor. Burada bir geridönüşüm yapılmış olabilir mi acaba Nightlord'a sormak gerek. C64 platformuna benim gibi yabancı olan bir sürü kişi bu efektin değerini bilemedi. Ben de ilk izlediğimde pek anlamamıştım yapılan işi. Birçok izleyiciye göre, chunky denilen büyük pixellerden oluşuyor, bu sebepten renkler de ciddi bir bantlaşma oluyor, bayağı bir düşük çözünürlük. Renkler de klasik commodore kahverengisi. Fakat dikkatli düşününce bu c64'de yapılan ilk 3d trailblazer üstelik hızlı çalışıyor. Süresi biraz uzun, fakat bu efektlerin precalc (önceden çizdirilmiş animasyon) olmadığını göstermek için biraz ekranda tutmak gerekiyor, bu sebepten bu uzunluk kabul edilebilir.

5.Salyangoz: gfx: Datura (25 saniye)

Arada bir mantar üzerinde duran bir salyangoz grafiği çıkıyor. Fantastik bir mekan, mantar, salyangoz ve gezegenler arası uçuş... Birileri amsterdam'a fazla gidiyor herhalde :)

6.Göl: gfx hydrogen, code skate (15 saniye)

İzlerken alkışın ilk koptuğu bölüm buydu. Yiğidi öldür hakkını ver demişler, skate burda çok temiz bir iş çıkarmış. Efektin girişten itibaren çalışıyor olması da dikkate değer. Çoğu zaman kaydırma işlemi bittikten sonra çalışır bu tür efektler ama daha ekranın dışından gelirken yansıma efekti hesaplanmaya başlanıyor. Bu efekt de oldskool demolarda sıkça görülen bir efektir ama bir 8bit'te bu kadar akıcı olması alkışlanacak bir durum. Grafik Hydrogen'in elinden çıkmış, 4 renkten oluşuyor. Köşede duran film kamerası ile "snapshot" konseptine dönüş yapıyor.

7.Filming Istanbul: code skate (20 saniye)



Şekil 6.

Önceki efekt negatif bir filme dönüşüp ekranın üstünden akıp gidiyor. Peşine bir dürbünlü tüfeğin görüntüsü geliyor. İstanbul'un ünlü silüetini görüyoruz. Burada garip bir efekt var, isim veremeyeceğim. Ama dikine resize ediliyor pixeller. Arada "filming istanbul" yazılmış, istanbul'un "i" si Türkçe bırakılmış. Buradaki metin, demoda bir efektle beraber görülen tek metin.

8.Snapshot (26 saniye)

Bu kısım bir sonraki efektte hazırlık için gerekli yüklemelerin yap-

ıldığı bölüm. Fotograf makinelerinde kullanılan elektronik yazı ile "Snapshot" metni oluşturulmuş.

9.Dikey wolf3d: code skate (20 saniye)

3d bir ortamda dikey olarak gezinmenin gösterildiği kısım bu demonun en önemli iki efektinden birisi. Bu bölüm bence Edge of Disgrace'in iç içe dikey dönen küplerine meydan okuma olmuş. Efekt tam ekran, çok hızlı, 3d gibi görünüyor ama bu dikine yapılan 3d'nin c64'ün yatkın olduğu bir trick olduğunu düşünüyorum. Raster efektleri ile bir ilgisi var mı bilmiyorum. Bu tekniği bundan sonra da birçok demoda göreceğimizi sanıyorum. Newschool'un göz bebeği olan gerçek 3d'ye yaklaşma isteği modern democuları cezbediyor. Sonuç olarak çok başarılı, etkili, demonun omurgasının bir parçası bir bölüm.

10. Turbulance: code nightlord (44 Saniye)

3d'nin peşine hemen 2D bir efekt konmuş. Simetrik 4 parçadan oluşuyor, zx spectrumda düşük çözünürlükte sıkça görülen bir efektir, c64'de ilk defa yapılıyor. Üstelik çok hızlı çalışıyor ve çözünürlüğü de güzel. Fakat süresi biraz uzun tutulmuş. Aşağıda Nightlord'un turbulance'ı ve hemen altında zx spectrumda tryptomine dream'dan benzer bir efektten görüntü var.



Şekil 7.



Şekil 8.

11. Turn Disk: Gfx:Hydrogen

Demonun ilk yüzünün bittiğini ve disketi çevirmemizi söyleyen bir grafik. İki ekran büyüklüğünde yukarı aşağı kaydırılıyor. Ayrıca burda müzik değişiyor, "Storm" (Fırtına) isimli parça yine Hydrogen tarafından yapılmış. Buradaki müziği dinlemeye devam ederseniz ikinci yüzde kullanılan enstrümanlara çok yakın sesler duyacaksınız. Bu müziği de breakpoint'de hiç dinlemedim, ama evde keyfini bolca çıkardım.

B Yüzü

İkinci yüz Nightlord'un "tears from a blind eye" (kör gözün yaşları) müziği eşliğinde yavaş yavaş başlıyor. Müzik yaklaşık 6 dakika. B yüzü ilk yüzde taraftan. Buradaki selamlar arasında benim anladığım kadarıyla dört türk grubuna yer verilmiş, Crescent, Bronx, Ascereus ve Resident. Kısaltmalardan çıkaramadıklarım da olabilir. Bir crescent üyesi olarak selamı alıyorum ve en kısa zamanda iade etmeyi umuyorum :)

12. selamlar: code skate, gfx hydrogen (1:25 dak.)

Yine ilk defa bir c64 demosunda gerçek zamanlı ters kinematik kullanılmış. Kemik yapısı basit olduğu için etkisi hissedilmiyor ama ters kinematik'e greetz bölümünde yer verdiklerine göre bunun sonraki demolarda devamı gelebilir. Bu kadar hesaba girişmişken bunu bir hayvanat animasyonuna çevirebilirlermiydi diye merak ettim bir taraftan. Buradaki selamlar arasında benim anladığım kadarıyla dört türk grubuna yer verilmiş, Crescent, Bronx, Ascereus ve Resident. Kısaltmalardan çıkaramadıklarım da olabilir. Bir crescent üyesi olarak selamı alıyorum ve en kısa zamanda iade etmeyi umuyorum :)

13. Focus (vector announcement): code norvax, gfx hydrogen (40 saniye)

Bu bölümde ise bir sonraki bölümün reklamı yapılıyor.

14. vector küp: code norvax (45 saniye)

Yine bir ilk, norvax bu tür kodu ilk defa yazıyor olmasına karşın yüksek çözünürlükte 50 kare hızda boyama yapabilen bir küp döndürme efekti yazmış. Bu bölüm benim en sevdiğim bölümlerden. Herşeyin başında c64 gibi görünmüyor :) Amiga gibi. Ayrıca solid 3d'ye özel bir düşkünlüğüm var, texture işlerini pek sevmiyorum. Temiz bir bölüm olmuş.

15.Kelebek: Fli gfx: datura (25 saniye)

Bir kelebek grafiği, kanatları incellerseniz ince işçiliği görebiliyorsunuz.

16.Gezen: code nightlord, gfx datura (35 saniye)

Bir başla ilk, 3 eksenli dönen, kaplamalı küre. Burda gözüm kürenin gölgesini arayıp duruyor. Aslında polar efektine benziyor. Hani bir resmin üzerinde gezinen büyüteç efekti vardır ya, bu büyüteci merkezde tutup alttaki resmi evirip çevirir gibi birşey.

17.Fotograf kareleri:

Burada The Black Lotus'un Ocean Machine, silkcut ve Starstruck'dan alınma kadın, robot örümcek ve tünel grafikleri gösteriliyor ve bir sonra gelecek bölümün tanıtımı yapılıyor.

18.Serbest kamera tünel (TBL efekti): code nightlord, gfx hydrogen ve datura (1:05)

Yine c64'de bir ilk, bol renkli bir tünel efekti. Bu kısım demonun en vurucu kısmı, müzikle birlikte girişi de çıkışı da güzel olmuş. Diğer bölümler de müzikle bu kadar uyumlu olabilseydi keşke. Tünel konusunda trailblazer benzerlerinde kalmış bir bilgisayarın, aniden çok kaliteli bir tünel efektine sahip olması yine nightlord sayesinde olmuş. Bu tünel efekti spectrumda birkaç kere denendi, fakat hiçbiri bu kadar hızlı ve renkli olmamıştı. Yalnız bu efektin etrafında garip bir grafik var. Demodaki grafiklerin tamamı için söyleyecek birşeyim var aslında. Bu konuya daha sonra döneceğim.

19.Gözler:

"Glance" grubunun imzası "gözler" ayrılmadna önce son bir kere izleyiciye göz gezdiriyor.

20.Pil bitme: gfx hydrogen

Kameramızın pili bitiyor artık fotoğraf çekemeceğiz. Kapanma vakti geldi.

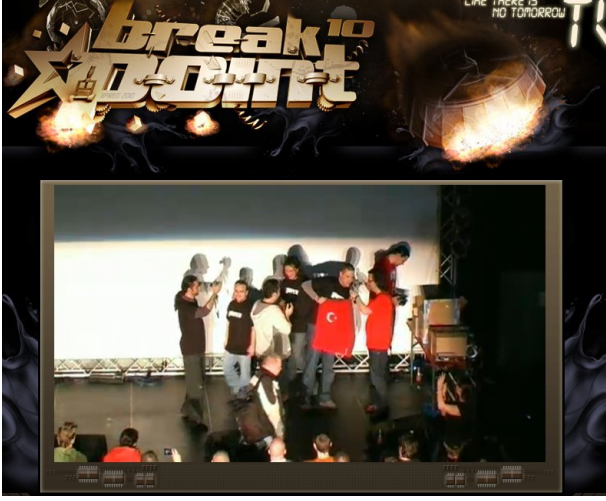
21. Kapanış (the end): code skate, gfx+dizayn hydrogen

Son efektte geçmeden önce arada bu demoyu Vigo'ya atfetikleri yazısını görüyoruz. Bir ay önce cümlemize fisting yapmak isteyen vigo biraz sakinleşir umarım :) Bu mesajın sonrasında bence demodaki en güzel efektlerden biri geliyor. Sürekli zoom-out yapılarak demo boyunca geçen tüm efektlere bir bakış atılıyor. Film karesinde her efekti fotograflamış oldukları gösteriliyor. Bence bu bölüm güme gidiyor, pekala demonun içine kaydırılabilir. Ama Edge of disgrace'de daha önce yapıldığı için sona atılmış olabilir. Ha bir de unutmadan, burada çalan müzik bence bu demodaki en güzel müzik. Müziğin adı "Big Fucker" ve yine Hydrogen tarafından bestelenmiş bir harika.

SON

Bu demo hakkında genel olarak söyleyebileceğim bir kaç eleştiri var. Birincisi süre: Demo yaklaşık 15 dakika. Bu uzunluğu sağlam efektlerle doldurmaya çalışsalar da Snapshot düşük ritimli geliyor. İkincisi pixel art: Demodaki efektlerin neredeyse tamamı newschool. 3dler, vektörler vs. Yani eski scollar, checkerboardlar, sprite top rekoru falan yok. Fakat grafiklerin neredeyse tamamı (turn-it hariç) bayağı bir oldskool, hatta medieval :) Hydrogen ve datura'nın daha auteur bir yaklaşım sergileyip modern demolardaki yüksek kontrastlı yeni boyama tekniklerini kullanmaları daha iyi olurdu. Grafikler çok güzel, çok ince işlenmiş ama konseptte oturmamışlar. Bir şey daha, birdahaki sefere demo bittiğinde bitirin :) Demo bitti dedik, glance gözleri çıktı, yine bitti dedik pil bitti çıktı, hah bu sefer bitti dedik yetmedi yeni

bir müzik başladı efekt girdi. Elbette ne dersek diyelim snapshot breakpoint birincisi, onaylanmaya ihtiyacı olmayan bir demodur.



Şekil 9.

Bu başarının devamı olmasını umuyorum, scene dediğimiz şey çok nankör, eğer bu başarıyı tekrarlamazlarsa yine unutulacaklar. "Snapshot" Glance'in ikinci demosu, ilki "Living" 2005 yılında çıkmıştı. Şidi arayı kapatıp seneye easter'a bir demo yetiştirmeliler bence. Her seferinde bir bomba patlatmalarına gerek yok, bazen aktif olduğunu göstermek için daha az teknik, daha çok artistik bakışa sahip görelî olarak kolay demolar yapabilirler.

Snapshot, Türkiye'nin çıkardığı en iyi c64 demosu. Glance ekibini gönülden kutluyorum.

İşlemsel Sanat

Ali Miharbi

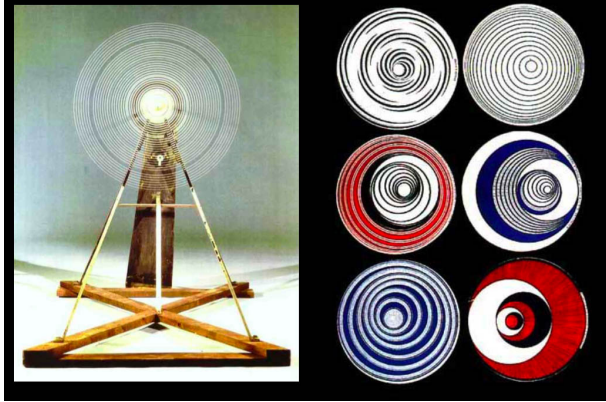
Burak Arıkan

Algoritmik yolla veya matematiksel süreçlerle üretilmiş, derlenmiş veya bestelenmiş sanata işlemsel sanat diyoruz. Bilgisayarlarla yapılabildiği gibi yazılı komutlara uyarak otomatik olmayan yollardan da yapılabilir. İşlemsel sanat, bir akım veya ideoloji değil, sanatsal bir yöntemdir.

İşlemsel sanat sisteme dayalı bir sanatsal üretim yöntemidir. Kurulan sistemler, düzenli, kaotik, basit veya karmaşık olabilir ama genelde neden-sonuç ilişkisine bağlıdır, bu da onlara tekrarlanabilirlik kazandırır. Sanatçının yaptığı iş, sistemin çalışması için temel kuralları, formülleri oluşturmak, şablonları hazırlamaktır. Bundan sonra sistem kendi kendine işlemeye bırakılır. Buna belirgin bir örnek olarak Hans Haacke'nin fiziksel ve biyolojik sistemleri sanatsal kullanımı gösterilebilir.

İşlemsel Sanatın Temelleri

Sanatsal ürünün bir nesne değil bir sistem olarak konumlandırıldığı ilk deneyler, bugün bu alanda çalışan sanatçıların ilham kaynağı olmuştur.



Şekil 1.

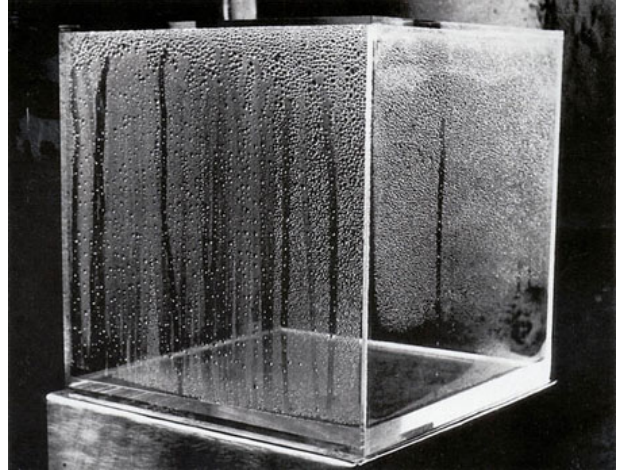
Marcel Duchamp, Rotary Glass Plates, 1920: Metal bir eksen etrafında dönerken daire gibi gözükken beş renkli plaka

Tristan Tzara, Dadaist Bir Şiir Hazırlamak, 1920: Dada hareketinin kurucularından, şair ve yazar Tristan Tzara'dan bir alıntı:

1. Bir gazete al.
2. Bir makas al.
3. Gazeteden, oluşturmak istediğin şiirin uzunluğunda bir ma-

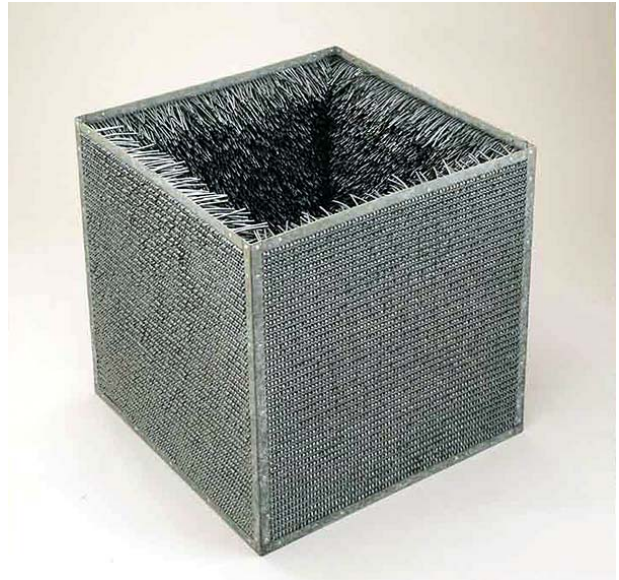
kale seç.

4. Makaleyi kes.
5. Daha sonra makaledeki kelimeleri ayrı ayrı dikkatlice kes ve bir torbaya doldur.
6. Usulca çalkala.
7. Sonra her birini, birbiri ardından çek.
8. Kelimeleri özenle, torbadan çekilme sıralarına göre not al.
9. [...]



Şekil 2.

Hans Haacke. Condensation Cube, 1963: Haacke'nin, buharlaşmanın doğal işleyişini kullanarak yaptığı küp şeklindeki kinetik heykel. Nesneden sisteme geçişi ilk ortaya koyanlardan.

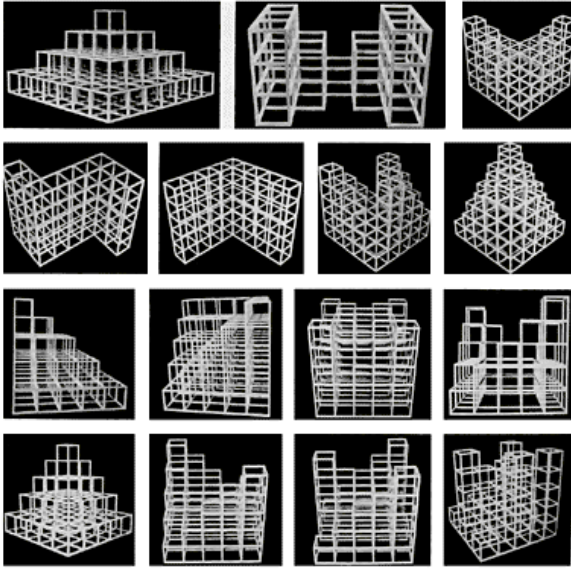


Şekil 3.

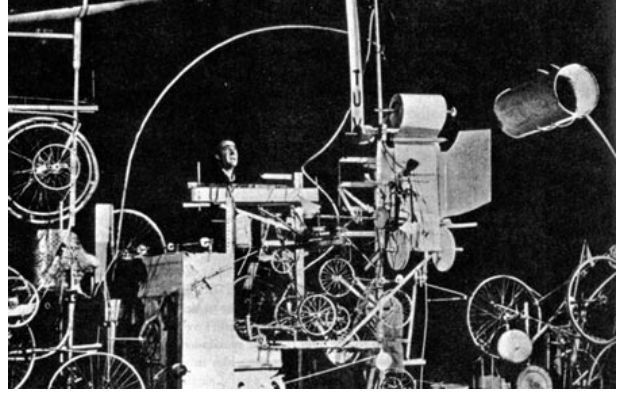
Eva Hesse. Accession, 1968: Hesse küpün içinde yarattığı dokuyla sadece bir nesne üretmemiş nesnenin içinde olan bitenlere odaklanmıştır.

Yoko Ono. Painting for the Wind, 1961: Fluxus akımının önde gideni Ono resmi bir tarifle ifade ediyor. Tarif etmek en temel sistemsel etkinlik olarak ortaya çıkıyor.

Nam June Paik. Composition for Poor Man, 1961. Magnet TV, 1965: Paik Fluxus akımına yer yer dahil olmuş, odak noktası video sanatı. "Fakir Adam İçin Kompozisyon" bir etkinlik tarifidir. Bir gün birisi bunu uygulayabilir veya bu hergün uygulanıyor.

**Şekil 4.**

Sol LeWitt. Wall Drawings, 1963. Cube Structures, 1971-1974: LeWitt küp biçimini içinde olası bir matriks ile gösteriyor. Yine sanat ürünü olarak matriksli küp bir nesneden çok sistem ifade ediyor. Daha önce yaptığı duvar çizimlerinde de çizimi tarif ediyor LeWitt. Sonra başkaları bu tariflerden çizimleri çiziyor duvara. "Fikir, sanat yapan makinadır" diyen Sol LeWitt, bugün programcılığı sanatsal bir araç olarak kullanan birçok sanatçının ilham kaynağı.

**Şekil 5.**

Jean Tinguley. Homage to New York, 1960: Tinguley yaptığı kinetik heykellerle tamamen hayali sistemler kurguluyor. Kendini yok eden makinası MoMA'nin heykel bahçesinde patlıyor.

İşlemsel Üretilen Nesnelere

İşlemsel bir yöntemle yaratılmış ürünler.

Nancy Burson. Güzellik Kompozitleri, 1982

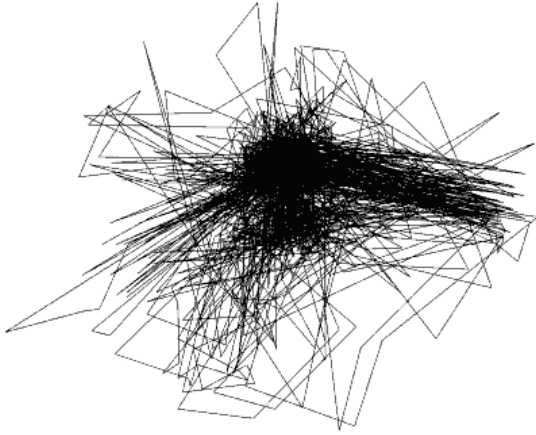
**Şekil 6.**

İlk kompozit: Bette Davis, Audrey Hepburn, Grace Kelly, Sophia Loren, Marilyn Monroe.

İkinci kompozit: Jane Fonda, Jacqueline Bisset, Diane Keaton, Brooke Shields, Meryl Streep

Güzelliğin kültürel bir olgu olarak irdelenmesi; aynı zamanda bu projelerle 'morphing' tekniğinin gelişmesine de katkısı olmuş.

Jochem Hendricks:



Şekil 7.

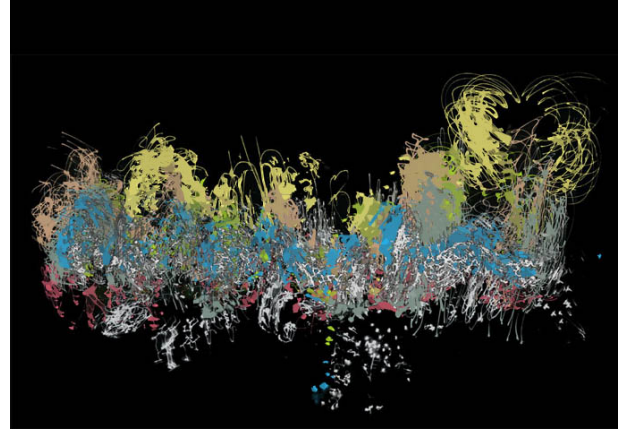
Göz Çizimleri, 1992-93



Şekil 8.

Gazete, 1994

Gözü takip eden cihazla mesela günlük gazeteyi okuyup gözün izlediği yola göre bir çizim oluşturuyor.



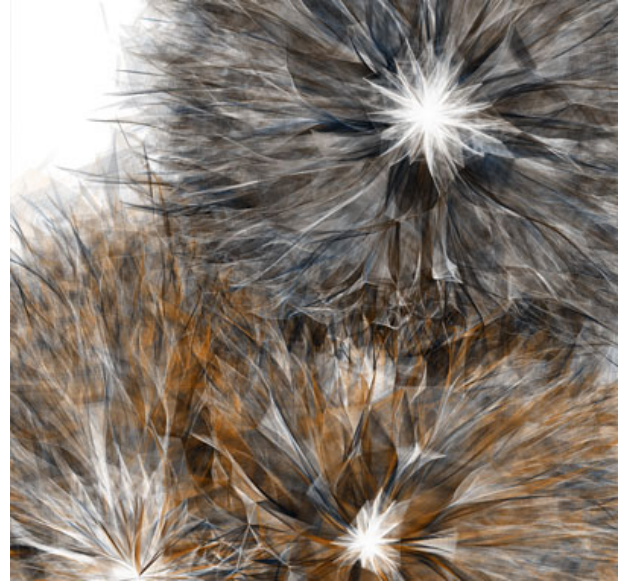
Şekil 9.

Warren Neidich. Konuşma Haritası, 2002: Katılımcıların parmaklarına ışıklar yerleştirerek gündelik konuşmaların işaret dilinde ifadelerinin çekilen fotoğraflarından oluşan, ilk bakışta ses dalgalarının soyut resimlerine benzeyen görüntüler.

İşlemsel Çalışan Sistemler

Algoritmik olarak çalışmak üzere yaratılmış sistemler.

David Crawford. Stop Motion Studies



Şekil 10.

Casey Reas. Process 6



Şekil 11.

Jeffrey Shaw. The Legible City 1988-90: Kullanıcı bir bisiklet arayüzü ile, mimarisi harfler ve kelimelerden kurulu sanal bir şehirde, bir 'okuma yolculuğu' yapıyor.

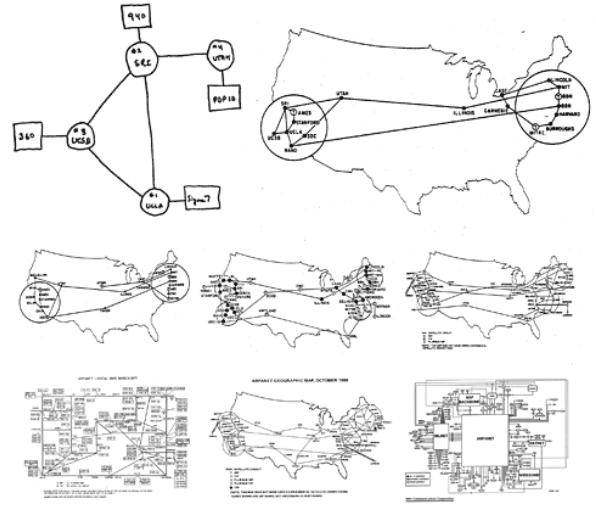


Şekil 12.

Perry Hoberman. Cathartic User Interface (1995): İzleyiciler eski klavyelerle kaplı bir duvara toplar atarak teknolojinin sorunlarını dile getiren multimedya projeksiyonlarını ve sesleri harekete geçiriyorlar.

İnternet Tarihi

İnternet'in nasıl basit ağlardan büyüyerek küresel bir ağa dönüştüğü.

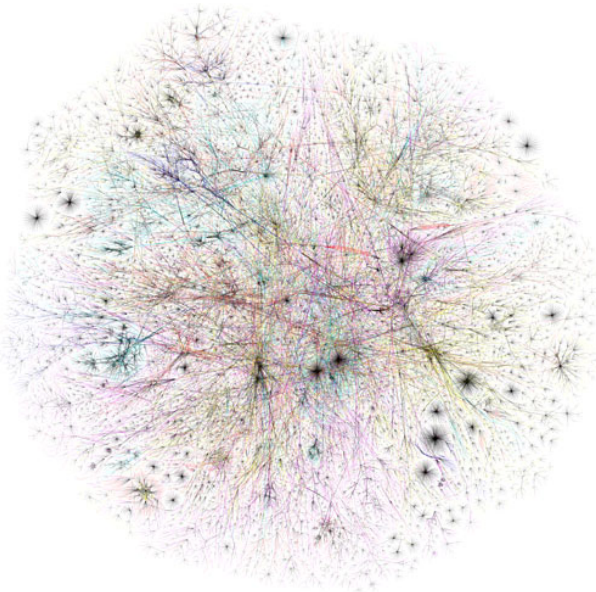


Şekil 13.

ARPA NET

Soğuk savaş sırasında Rusya'nın olası bombalamalarına karşı Amerika'da güçlerin farklı merkezlere dağıtılması fikri üzerine ilk bilgisayar ağları ortaya çıkmaya başlıyor. DARPA'nın projesi üniversitelerde başlıyor ve zamanla bir çok kurumu içine alıyor.

İnternet



Şekil 14.

WWW: İlk grafik arayüzlü tarayıcı Mosaic ile kullanıcı patlaması 1993

1995 yılında artık dünyada bir çok bölgesel ağ birbirine bağlanmış durumda.

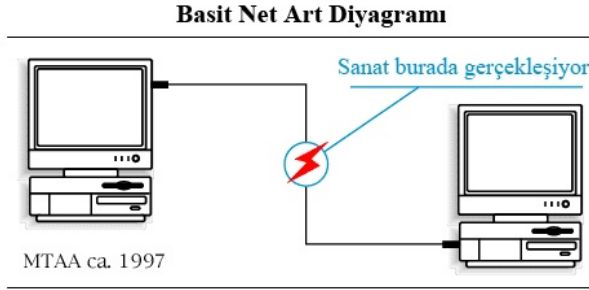
Ağda Temsil

İnternet üzerinde ağılı iletişim üzerine deneyler. "İnternet sanatı projeleri, izlenmesi/fade edilmesi/katılımının sağlanması için İnternet'in hem gerekli hem de yeterli koşul olduğu projelerdir" -- Steve Dietz

İlk dönemde baskın özellik, kod ve yüzeyde gözükenler arasındaki farkın vurgulanması

Alexei Shulgin. FormArt Yarışması, 1997

Web'de iletişimin en önemli öğeleri HTML formlar. Shulgin bir form sanatı yarışması açıyor.



Şekil 15.

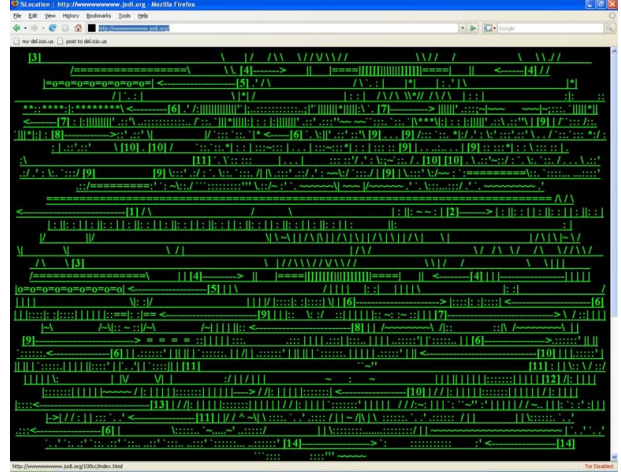
MTAA. Simple Net.art Diagram, 1997: MTAA ağ sanatının (kendisinden önce gelen ve nesneye dayalı olmayan süreç sanatı, performans ve happening'lere benzer şekilde) bir bilgisayarda değil bilgisayarlar arası bir ilişki olarak gerçekleştiğini bu diyagramla gösteriyor.

Heath Bunting. ReadMe, 1998: _readme'de, Bunting hakkında yayımlanmış bir makalenin her kelimesi, sonu ".com" ile biten bir web sitesine bağlanmış. Bunting 1998'de _readme'yi hazırladığında bu bağlantılardan çoğu, karşılığı olmayan kırık linkler iken zamanla firmalar en banal sözcükleri bile domain ismi olarak satın almış ve bugün sayfadaki linklerin hemen hepsi bir ticari siteye bağlı hale gelmiş.

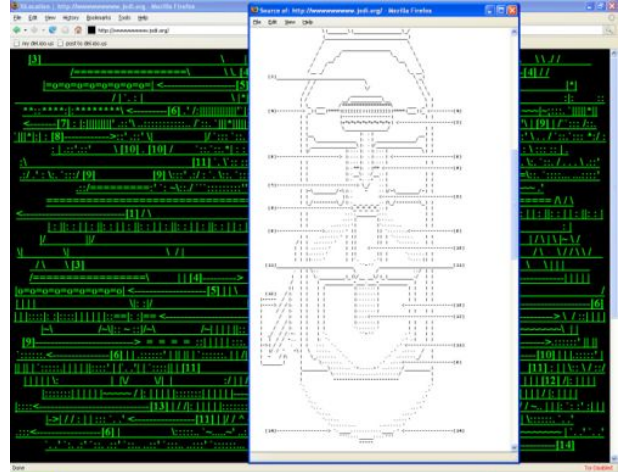
Heath Bunting, Skint, 1996: İnternet sanatının alınıp-satılır bir şey olmaması bağlamında, esprili bir şekilde bir web sitesi üzerinden kredi kartıyla para isteyen İnternet dilencisi projesi

Olia Lialina, Will-n-testament, 1998: Her harfi bir GIF dosyası olan şiir. Yükleme hızına göre şiir ortaya çıkıyor. ağda Loading tiem temsili

Jodi (Joan Heemskerck ve Dirk Paesmans) 404.jodi.org (File Not Found) , 1998: Jodi sanat grubu bilgisayarların çakıldığı anları yakalıyor ve gösteriyor. (404, wwwwwwwww, asdfg, oss, sod gibi subdomain isimleri..)

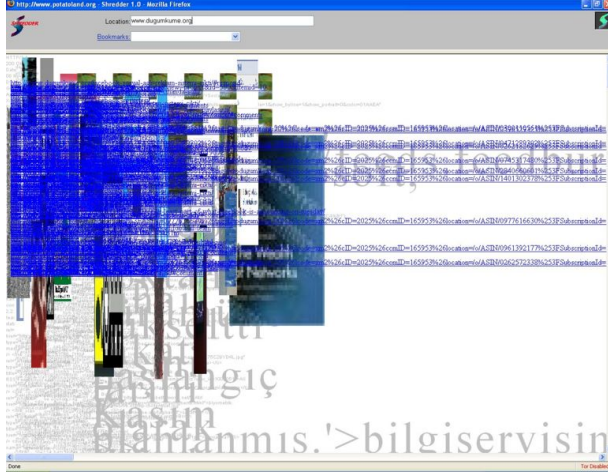


Şekil 16.



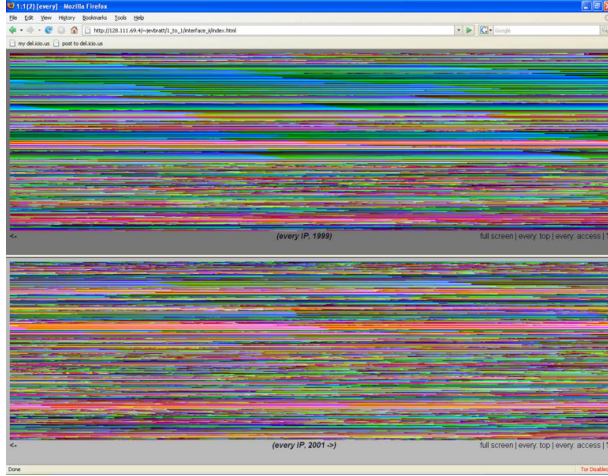
Şekil 17.

Jodi, wwwwwwwww.jodi.org, 1993: İlk bakışta siyah üzerine yeşil ekran, yanıp sönen karakter çöplüğü, ancak ziyaretçi kaynak koduna baktığı zaman ascii-art stilinde yapılmış bir hid-rojen bombası diyagramı ile karşılaşıyor.



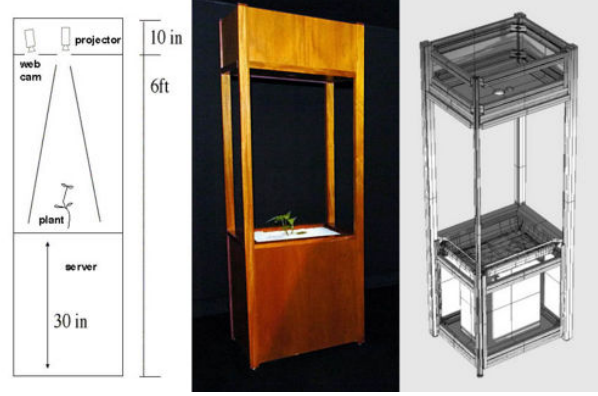
Şekil 18.

Mark Napier. Shredder , 1999: Napier ressam geçmişle de bağlantılı olarak, girdiğiniz bir web sitesi adresinin öğelerinden soyut bir kompozisyon oluşturan bir çeşit web tarayıcı yaratmış. Web sayfalarını 'parçalayarak' saklanma, iletilme ve erişilme şekilleri üzerinde düşündürüyor.



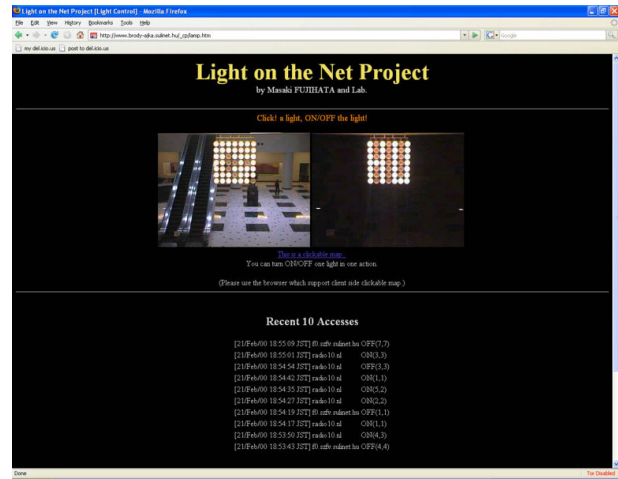
Şekil 19.

Lisa Jevbratt. "1:1" (1999-2001): Web'in 1999 ve 2001'deki durumlarının karşılaştırılabileceği görsellemeler. "Every IP" isimli görsellemede, bütün WWW'deki her IP adresi renkli bir piksel olarak ifade edilip aynı zamanda da o adrese bağlı olunca arayüz ile "map" arasındaki sınır kalkıp arayüz ortamın bire bir temsili haline geliyor.



Şekil 20.

Eduardo Kac: Teleporting an Unknown State 1994-2003: Televarlık: Uzaktan kontrol ve gözetlenme üzerine deneyler. İnternet kullanıcıları Web üzerinden açtıkları ışıkla karanlık bir odada duran bitkinin fotosentez yapmasını sağlıyorlar.



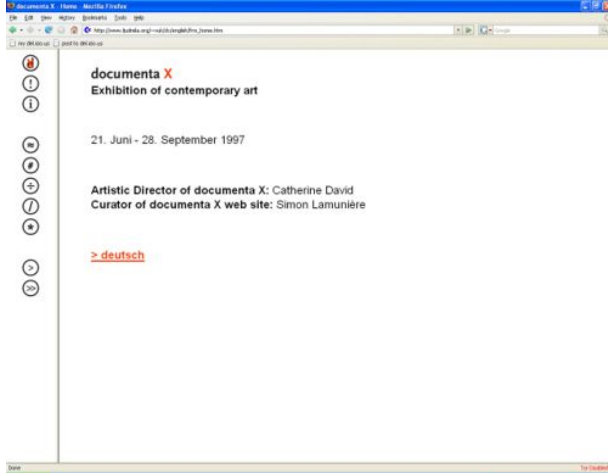
Şekil 21.

Masaki Fujihata: Light on the Net 1996: Tokyo'da Gifu Softopia Center'ın lobisine 7x7 düzeninde yerleştirilmiş 49 lambanın İnternet kullanıcıları tarafından, 24 saat boyunca anında açılıp kapanabildiği bir sistem

Eva & Franco Mattes, (diğer adıyla 0100101110101101.ORG) "13 Most Beautiful Avatars" [2] 2006: Warhol'un "13 Most Beautiful Boys" ve "13 Most Beautiful Women" portre serisine benzer şekilde Second Life'da tanınan 'yıldız' avaturların portreleri

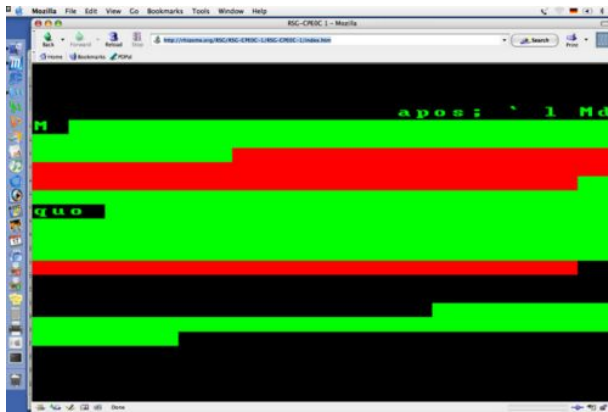
Ağda Eylem

Ağı organize eden en küçük birim protokol ve kontrol sistemleri üzerine deneyler.



Şekil 22.

Vuc Cosic. Documenta X, 1997: Cosic, Documenta 10 bittikten sonra yayından kaldırılmak istenen Documenta web sitesini, önceden kopyalıyor, ve kaldırıldıktan sonra tüm siteyi tekrar yayına veriyor.



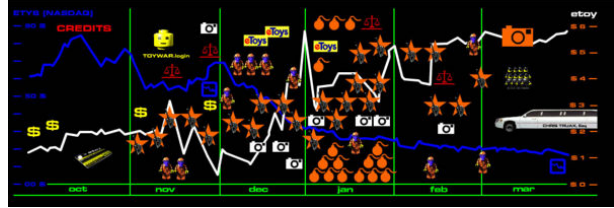
Şekil 23.

RSG. Carnivore, 2000: Carnivore veri ağlarında kullanılan, ismini ABD istihbaratının yazılımından alan bir gözetleme aracı. Carnivore yerel ağdaki tüm trafiği izliyor ve verileri istemcilere (client'lara) iletiyor ve buralarda inceleme, görselleme ve yorumlama imkanı sağlıyor.



Şekil 24.

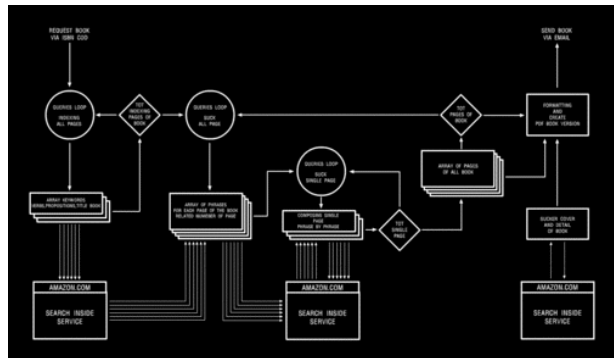
010010101101001. biennale.py, 2001: 49. Venedik Bienali için yazılan ve Slovenya pavyonu'nda sergilenen bilgisayar virüsü



Şekil 25.

Etoy. Toywar 1999-2000: Sanatçı grubu etoy'un, isim benzerliği nedeniyle kendilerini kapattırmak isteyen eToys Inc. şirketine karşı açtığı savaş; 2 aylık global sanat etkinliği. Bir oyun. 4.5 milyar dolarlık zarar.

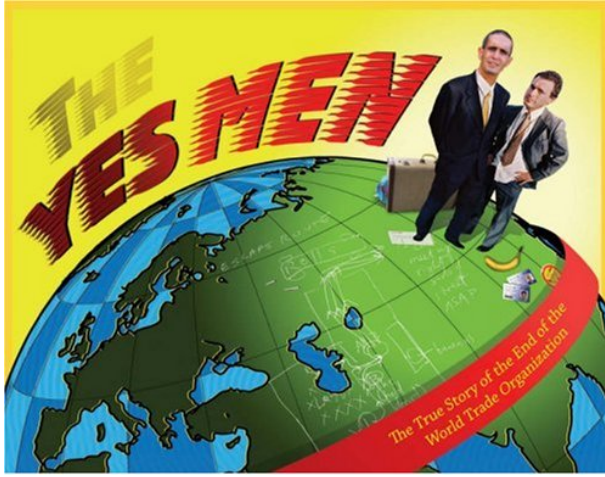
Christophe Bruno, The Google Adwords Happening. 2002: Christophe Bruno'nun Google'dan belli kelimeler 'satın alıp', bu kelimelerle arama yapan kullanıcıların reklam kısmında gösterilmek üzere şiirler yazdığı happening. Google tarafında reklamlarının içeriği, sitesinin içeriği ile uyummadığı gerekçesiyle kampanya durduruluyor.



Şekil 26.

ubermorgen.com, Paolo Cirio, Alessandro Ludovico; Amazon Noir. 2006: Amazon Noir takımının, yazdıkları programla Amazon sitesinden telifli kitapların verilerini çalıp 3000 kadar kitabı p2p ağlarında paylaştıkları, en sonunda Amazon'un dava açma tehdidi üzerine bu yazılımı Amazon'a satıp bir anlaşma imzaladıkları performans.

Hans Bernhard (ubermorgen.com) and Alessandro Ludovico (neural.it), GWEI - Google Will Eat Itself. 2005: GWEI (Google Will Eat Itself), "Global Web-Marketing and E-business Information Magazine" adı altında ticari bir web sitesi görünümüne bürünerek ve saklı bir web siteleri ağı kullanarak Google reklamları yoluyla para kazanıp bu parayı Google hisse senetleri almak için kullanıyor, Google'ın kendi kendini, kendi reklamları ile kendini yiyip bitirmesini hedefleyerek bilgi tekelini eleştiriyor.



Şekil 27.

The Yes Men: G.W.Bush (2000) Hicivli G.W. Bush sitesi

Dow Chemicals (2004) Sahte Dow Chemicals sitesi ve 1984'te Hindistan'daki Bhopal Faciası ile ilgili itiraflar

WTO (2000-2006) Dünya Ticaret Organizasyonu adına TV'lerde yaptıkları konuşmalar

Kimlik değiştirerek kendilerini büyük şirket patronları olarak tanıtmak suretiyle çıktıkları haber programlarında ve hazırladıkları sahte web siteleri ile vur-kaç taktikleri uyguluyorlar ve bu yolla aslında "kimlik düzeltmesi" yaptıklarını söylüyorlar.

Sonuç

ç

Biz bu yazıda 1990'ların ortasından 2000'lerin başına kadar yapılmış işlemsel sanat eserlerine ağırlık verirken bu alanda yapılan işler çeşitlenmeye ve değişik konulara eğilmeye devam ediyor. Bir yandan sanatçılar yeni teknolojileri kullanarak yaptıkları deneylere devam ederken, diğer yandan bu teknolojik yenilikler yaşamımıza girdikçe işlemsel sanat ile diğer sanat üretim yöntemleri arasındaki ayırım belirsizleşiyor, böyle bir ayırımın gerekli olup olmadığı sorusu da tartışılmaya başlanıyor. İşlemsel sa-

natın, Dada, pop sanatı, kavramsal sanat gibi bir akım olup bir süre sonra sona ereceği ama bir yandan da yöntemleri, fikirleri ile başka isimler altında etkisini sürdüreceği fikirlerinin yanında, bu yöntemlerin çağımızın üretim biçimleriyle birebir örtüşmesi nedeniyle günümüzün kültürünü ve kavramlarını anlamak için ideal bir yöntem olduğunu ve bir süre daha kısmen de olsa bağımsız bir disiplin olarak devam edeceğini savunanlar mevcut. Bunu zaman gösterecek.

Linux Demoları

Emirhan (Ragnor) Bayyurt

İlk bakışta tam birbirlerine göre gözükselerde Linux ve Demoscene birbirlerine pek de yakın değiller. Oysa bakıldığında biri bilgisayarlıların yarattığı bir işletim sistemi bir diğeri de bilgisayarlılar var ettikleri bir altkültür. Bunun nedenleri üzerine düşünürsek şu sonuca kolayca varabiliyoruz. Linux, hatta daha geniş bir çerçevede ele alırsak Özgür Yazılım hareketi köken olarak üniversitelerin bilgisayar lablarından çıkmış, akademik çevreden gelen bilgisayarlıların başlattığı bir akım ve devraldığı kültür mirasıda buradan gelmekte. Demoscene'de ise durum çok farklı. Demoscene tamamen ev bilgisayarları ile başlamış ve bilgisayarlılarla tanışması bu ev bilgisayarları ile olan bir nesil tarafından yaratılmış bir altkültür. Gelişiminde akademik çevreden gelen pek bir katkı veya etki olmadığından tamamen farklı bir kültür desek yalan olmaz. Amaçları, hedefleri ve yöntemleri farklı olan bu iki taraf yıllarca iki camia'da da bulunan kişilerce birleştirilmeye, ortak bir noktada buluşturulmaya çalışıldı ama başarılı olunamadı.

Günümüzde ise durum geçmişe nazaran daha iyi. Hala sadece Linux için demo'lar yayınlanmasa bile bugün yayınlanan birçok demonun kısa süre sonra birde Linux portu çıkarılmakta. Bunda Linux üzerindeki grafik ve ses kütüphanelerinin gelişmesinin büyük payı var tabii ki. Özellikle SDL kütüphanesi bu konuda belki de en büyük katkıya sahiptir. OpenGL ile beraber çalışabilmesi ve eksik kaldığı noktaları kapatacak birçok ek kütüphanesi ile programcıların işini oldukça kolaylaştırmakta. İyi yazılmış bir kod tabanı ile yazacağınız programlarda tek bir değişiklik yapmadan başta Windows, Linux ve MacOSX olmak üzere birçok platformda çalışacak uygulamalar yazmanız mümkün. Son günlerde Python programlama dilinde iyice yaygınlaşmış durumda. Pygame(SDL'in Python portu) ve PyOpengl gibi kütüphaneler ve Python'un esnek yapısı sayesinde çok kısa sürede istediğiniz uygulamaları hazırlamanız mümkün.



Şekil 1.

Evoke 2006'da combined demo compo'sunda 1. olan Neuro grubunun yayınladığı "Die Ewigkeit Schmerz" [<http://www.pouet.net/prod.php?which=25864>] adlı demo Python ile yazılmıştır. Demo son zamanlarda ASD ve Farbrausch gibi gruplar sayesinde oldukça popüler olan vektör grafiklerle hazırlanmış. Demonun geneli almanca bir metnin parça parça bize gösterilmesi üzerine kurulu. Almanca bilmediğim için ne demek istediklerine dair hiçbir fikrim yok. Arka fonda da ekrandaki yazıların hareketleri ile uyumlu oldukça hoş bir müzik bulunmaktadır. Demonun sonuna doğru söylenecek sözler bitiyor ve metinler yerine çeşitli sembol ve logolar yine aynı tarzda hareketlerle ekrana gelmeye başlıyor. Bu kısımda bittikten bir upscroll ile credits ve greetz geçiyor. Teknik hiçbir özelliği bulunmasa da oldukça güzel bir tasarım demosu.

Bu ve benzeri demolar her geçen gün Linux için çıkmakta. Önümüzdeki sayılarda da sizinle bu köşede bu demoları ve Linux üzerindeki demoscene hakkındaki herşeyi sizinle paylaşacağım.

Kuyu, Taş, ve Kırk Akıllı

Bilgem 'Nightlord' Çakır

Atasözünü bilirsiniz. “Bir deli bir kuyuya bir taş atmış, kırk akıllı çıkaramamış”. 7d9’un hemen ardından gelen günlerde, Megablast ile ilgili, Türk scene olarak halimiz tam olarak da buydu.

Bu süre zarfında pekçok insan irili ufaklı çeşitli doğrular ve yanlışlar yaptı. İnanılmaz sebep sonuç ilişkilerinden, düpedüz kötü niyetli algılayışlara kadar çok çeşitli şeyler söylendiğini duydum. Bunların hepsini bir değerlendirme yazısına sığdırmak mümkün değil. Böyle bir değerlendirmeyi de zaten herkes kendi çapında yapıyor.

Fakat ben enteresan bir konumda bulunuyorum. Bir yandan organizasyona çok yakınım, bir yandan Bronx’u çok sevip sayarım, bir yandan bu sahte demo olayında mağdur olan yarışmacılardan biriyim (ki bu mağduriyet sonradan ortadan kalktı), bir yandan bronx ve organizasyon dışında kalan camiadaki pek çok insanla bu konu hakkında uzun uzun konuşma imkanım oldu.

Bütün bunların sonucu olarak bu olayda sahip olduğum bilgi ve yaptığım gözlemlere dayanarak söyleyebileceğim çok da şey var.

Ki bunların bir kısmını hali hazırda forumda söyledim. Bu yazıyı yazma sebepim bu konudaki görüşlerimin Plazma aracılığıyla tarihe not düşülmesini istemem. Benzer isteği olan herkes de bana yazılarını gönderebilir ve (saygı çerçevesinde kalındığı sürece) yayınlarm.

Kişi mi Eylem mi

Bu tarz değerlendirmelerde kişi ile eylemi birbirinden ayırmak esastır. Adaletin bir numaralı kuralı budur: Başka bir deyişle “bir eylem doğru veya yanlıştır”. Eylemi yapan kişinin kim olduğundan bağımsızdır bu. Örneğin hırsızlık eylemi yanlıştır. Hırsızlığı yapan süper iyi bir doktor ise de yanlıştır, uyuşturucu tüccarı ise de yanlıştır. Burada da eylemler hakkında konuşuyorum. Ama geçen süre zarfında bu konularda suçlama ibresini çok geniş bir yelpazede değişik yerlere baktıran nice arkadaşla tartıştımda hep dönüp dolaşıp bu konuda yanlış yaptıklarını görüyorum. Kişiyi ve eylemi ayıramama. Bu iki şekilde vücut buluyor:

1. Ya kişiye olan sevgi/nefret ile eylemi hafife alma/abartma
2. Ya da eylemdeki yanlış komple kişiye maledip kişiyi ve onun bütün eylemlerini karalama/yerme

Yani aynı temel ilişkilendirme hatası insanları taban tabana zit sonuçlara vardiıyor. Bu hatanın yapılmasının sebebi de basit. Hataları veya doğruları kişiye mal etmek daha kolay. Daha konforlu. Eylemleri tek tek değerlendirmeye çalışmak ve bunu ya-

parken kişiye karşı hissedilenleri hesaba katmamak daha büyük çaba gerektiriyor. Ama adil olmanın bedeli de bu.

Bronx

Demonun kesin olarak sahte olduğunu düşünüyorum. Bunun scenede yapılabilecek en büyük ayıplardan olduğunu düşünüyorum. Bu ayıp önce o yarışmaya katılan ve adilce yarışan diğer yarışmacılara (ki aralarında ben de varım) ardından da bütün scene’e karşı bir ayıp. Bunun sonrasındaki organizasyonu suçlayan tavır da ekstra yanlış oldu. Bu yüzden organizasyon gereksiz yere ateş altında kaldı. Dolayısıyla bana göre bu yaşanan olaylar dizisi içinde en büyük yanlış Bronx’a ait.

Bu arada şunu da ifade etmek gerekir. Burada hep Bronx olarak hitap ediyoruz ama Bronx büyük bir grup ve bu olaylarla uzaktan yakından ilişkisi olmayan pekçok Bronx üyesi de var. Bana göre bu sahte demo olayında suçu apaçık ortada olan kişi demonun “coder”ı olan Gnostic’tir. Grafik dizaynı yapan Turbo’nun ve partide “kodlar onun Mac’inde kaldı” denerek olaya dahil edilen Vigo’nun bu olayda ne kadar payı olduğuna dair elimizde subjektif tahminlerden başka birşey yok. Ki bu belirsizlik Vigo’nun “kol kırılır yen içinde kalır” politikasının etkisiyle hiç bir zaman da temizlenmezmiş gibi görünüyor. Ama bu üç isim dışında kalan Bronx memberlarının ben konuyla uzaktan yakından alakası olmadığına inanıyorum.

Organizatörler

Organizasyonun bana göre iki hatası oldu:

Bence en büyük hataları ürünün diskalifiyesinden geri dönmekti. Boş yere kendi omuzlarına yük almış oldular. Bronx’u kolladıkları yolundaki düşüncelere meydan verdiler. Bunu organizatör arkadaşlarla sonra çok konuştuk. Onların da kendilerine göre geçerli sebepleri var ancak hala bu konuda ben yaptıklarının hata olduğunu düşünüyorum.

Bana göre bir diğer hata ise forumda olayı sorgulayan Ref/Crescent ile olan diyalogun gereksiz tırmanışı oldu. Bu konuda söylenecek çok birşey yok. Neyse ki sonraki yıllarda bu esnada oluşan zararın biraz onarıldığını gördük.

Bunun dışında ben organizasyonda bir hata görmüyorum. Organizasyonda kötü niyet arayanlar, neden bahsettiklerini bilmiyorlar. Az veriden çok yorum çıkarıyorlar.

Camia

Bunların yanında Bronx’un yaşadığı itibar kaybının da had-dinden fazla olduğunu düşünüyorum. Yıllardır onlarca platformda yüzlerce ürün yapmış bir grup hakkında sanki bütün ürünleri sahteymiş gibi söylemler yapılıyor.

Bunu biraz Bronx grubunun Türkiye’de “sevmeyenin” çok olmasına bağlıyorum. Son on yılda özellikle partilerde ve scene ortamında Bronx herkesten büyük itibar görürken, içi içini kemiren bir grup insan Megablast olayını fırsat bilip Bronx karalıyor. Böyle kötü niyeti olmayan kimileri ise bu karalama ortamından etkileniyor.

Bronx'un yaptığı bu yanlış herşeyden önce bir "demoscene yanlışlığıdır". Bu demoscene yanlışlığının gazıyla yaptıkları birçok demoscene doğrusunu hiçe sayanlar boş yere gaza geliyorlar.

Beni bir diğer rahatsız eden şey de, bu olaylarda Bronx veya organizasyon hakkında eleştirisi olan pekçok kişinin konu hakkında hiç ortaya açık açık birşey yazmaması. Karşılıklı yazışarak fikirlerin çarpıştırılabileceği ortamlara girmemesi (ki Bronx da hiçbir şeye cevap vermeden yok olarak aynı hatayı yaptı). Uğur Mumcu'nun çok güzel bir sözü vardı: Tartışılmayan fikirler kör inançlara dönüşür.

Vigo'ya Dair

Burada Vigo ile ilgili özel bir parantez açmam lazım.Bütün bu olaylara baktığımda beni gerçekten üzen olay, Vigo'nun yaşadığı sceneden kopmadır. Bana göre 2000'li yıllarda Türk scene'ine en çok fayda sağlamış kişilerden biridir. Bu sürede bu scenede olmuş hangi iyi olaya bakarsanız arkasında bir kenarında Vigo'yu bulursunuz. Türk scene'indeki her olumlu olaya, her başarıya da herkesten çok sevinen odur.

Türkiye'de şu an partilere gelen kitlenin çoğu Vigo'yu partilere gelip güzel nostaljik hikayeler anlatan hoş sohbet bir adam olarak bilir. Onun eski ballı disket hikayelerine güler. Gaz konuşmalarını bilir. Ama ballı disket hikayeleri buzdağının görünen yüzüdür. Vigo'nun önemi bunun çok ötesindedir.

Yurtdışındaki scene ile ilişkide olanların (özellikle de yurtdışı platformlarda demo yapıp yarıştıranların) çok iyi bildiği gibi demo yapmakla iş bitmiyor. O demonun nasıl algılandığını en çok belirleyen şeylerden biri de demoyu yapan grubun ne kadar sevildiği ne kadar çok PR'ının yapıldığıdır. Bunun yanında futboldaki "ülke puanı" gibi bir kavram da söz konusudur. Değişik ülkelerde değişik sayıda grup ve scene takipçisi olduğu için bazı ülkelerdeyseniz daha avantajlısınızdır.

Gruplar kendi PR'larını bir yere kadar yapar. Genelde asıl PR'ı yapan bazı popüler, belirleyici ve çok bağlantısı olan, bir nevi "hub" diyebileceğimiz insanlar vardır. Yurtdışından örnek verirsek Sir Garbage Truck, Bacchus, H2O bunlardan bazıları. Bunlar aynı zamanda kendi içinde de bir ağıdır. Birinin sevip desteklediği grupları diğerleri de destekler.

İşte Vigo bu iç çembere girmiş tek Türk scenerdir. Bugün Glance gibi Türk grupları uluslararası platformda boy gösterdiklerinde işlerini bir nebze kolaylaştıran bir zemine sahipler (ki algılanış bakımından Türk grupları hala bir İsveçli veya bir Alman gruptan çok daha dezavantajlı başlar). Bu zemini bir nebze olsun kolaylaştıran en önemli faktörlerden biri Vigo olmuştur. Bugün dünyanın herhangi bir yerindeki bir partiye gidin, sizi "Vigo'nun arkadaşı" olduğunuz için kucaklayan eski ve köklü scenerlara rastlarsınız.

Demoscene'de ürün sayınız ve kaliteniz çok önemlidir. Çoğu zaman buna dayalı bir ağırlığınız olur. Bunun her zaman haklı olmayabilir (mesela bu yazının en başında bahsettiğim "eylemin kişiden bağımsızlığı" ilkesi ile ters düşer) ama burada olması gerekeni değil olanı ifade edecek olursak durum budur.

Bunun sonucu olarak su anki Türk scene camiasındakilerden

"2000'lerde Vigo'nun kodladığı demo var mı?" diye bakıp sonra da vigo'nun ağırlığını yanlış ölçenler var. Halbuki bu hesap yukarıda anlattığım Vigo'nun yurtdışı etki alanını hesaba almıyor. Ayrıca bu tarz bir artı değeri ölçmek demo saymak ve demonun creditlerine bakmaktan daha zordur. Malesef bu gözlemleri yapan çoğu kişinin de demo yapmayan, yurt dışı partilere gitmeyen, ve sizinkinden çok daha dandik demoların sizden on kat fazla şak şakçısı olmasının ne demek olduğunu bilmeyen insanlar olması hesap hatalarını artırıyor.

Bu hesapları doğru yaptığınızda Vigo'nun yalnızca süper iyi bir insan olması ve bire bir Türk scenerlara verdiği desteğin ötesinde çok daha önemli bir rol oynadığını anlarsınız. Bütün bu sebeplerden ötürü ben ilk partim rehberinde Vigo'nun Türk scene'inin mihenk taşı olduğunu söylemişim. Hala da bu tespitim arkasındayım. Üstelik Breakpoint 2009 ve 2010 ile Scene.org Awards'da gördüklerim bu tespitime olan inancımı daha da kuvvetlendirdi.

Umarım Vigo'nun içinde her zamanki yerini aldığı ve bunun öneminin de herkesçe daha iyi anlaşıldığı günler de gelecek.

Sonuç

Biliyorum biraz Hıncal Uluç gibi oturduğu yerden "şu yanlış", "bu doğru" falan tadında bir yazı oldu. Ben böyle yazılar yazmam, ama bunu yazmam gerekti.

Plazma Künye

Plazma

Amatör Bilgisayar Kültürü

<http://www.plazma-dergi.org>

Sayı 7 : Eylül 2010 (gecikmiş çıkış tarihi Ocak 2012)

Ekip

Yazarlar:

- Ali Miharbi
- Alp Yener (Domino/Zomco)
- Arda Karaduman (CoZe)
- Arda Ö. Erdikmen (Ref/Crescent)
- Bilgem Çakır (Nightlord/Glance^Aesrude)
- Boran Karabağlı (Stranger/Analog)
- Burak Arıkan
- Emir Akaydın (Skate/Plush)
- Emirhan Bayyurt (Ragnor/Clash)
- Fevzi Altuncu (Arcane/Glance)
- Metehan Alter (Spritus/Resident)
- Ömer Akyol (Tesla/Resident)
- Özgür Yıldırım (Lord Henry Wotton II)
- Türker Gürevin (Alcofribas)

Kapak:

- Vektör Küp Snapshot/Glance demosundan alındı
- Kapak Birleştirme: Bilgem Çakır (Nightlord/Glance^Aesrude)

Yardımcı Editörler:

- Emir Akaydın (Skate/Plush)
- Kürşad Karamahmutoğlu (Hydrogen/Glance)

Editör:

Bilgem Çakır (Nightlord/Glance^Aesrude)

İletişim:

Plazma'da yazar olmak istiyorsanız veya dergi ile ilgili görüşlerinizi bizimle paylaşmak isterseniz, aşağıdaki adres aracılığıyla editörlerle temasa geçebilirsiniz.

editor (at) plazma-dergi (nokta) org